

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK

DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

**LARAS SENI SEROJA
NPM. 1111070007**

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018 M**

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK

DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Oleh:

**LARAS SENI SEROJA
NPM. 1111070007**

Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Pembimbing I : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Sovia Mas Ayu, M.A**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2018**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN

Oleh:

LARAS SENI SEROJA

Kreatifitas adalah salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Dengan adanya kreatifitas, seseorang akan mampu melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk mengembangkan kreatifitas tersebut sudah seharusnya guru bisa menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan agar anak menjadi lebih tertarik dan senang untuk mempelajarinya.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat III siklus dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Adapun rumusan masalah yang penulis ajukan adalah “Apakah pengembangan bermain balok dapat meningkatkan kreatifitas anak di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan”. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan ialah metode observasi, metode dokumentasi, wawancara untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media balok dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan di dapatkan hasil pengembangan kreativitas anak hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak pada saat pratindakan siklus I didapatkan hasil anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 anak (4,7%) kemudian pada tindakan siklus ke II di dapatkan hasil sebanyak 6 anak (28,5%) yang berkembang sangat baik (BSB) dan siklus ke III mencapai hasil sebanyak 15 anak (71,4%) yang berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Bermain Balok Dapat Pengembangan Kreativitas Anak



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN BALOK DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO
LAMPUNG SELATAN**

Nama : Laras Seni Seroja
NPM : 1111070007
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI :

Telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810198701001


Dr. Sovia Mas Ayu, MA
NIP. 197708072005011005

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)


Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703531,780421

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN**, disusun oleh **Laras Seni Seroja, NPM 1111070007**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal : Rabu, 23 Mei 2018.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag

Sekretaris

: Untung Nopriyansyah, M.Pd

Penguji Utama

: Dr. Romlah, M.Pd.I

Penguji Kedua

: Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

Penguji Pendamping

: Dr. Sovia Mas Ayu, MA

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

19560810198701001



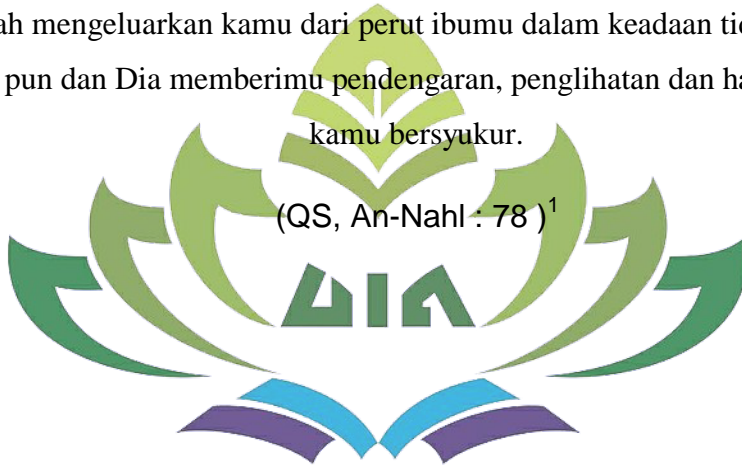
MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ
لَكُمْ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui
sesuatu pun dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar
kamu bersyukur.

(QS, An-Nahl : 78)¹



¹ Dapartermen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Diponogoro: Bandung, 2006, h, 250

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah berkat Rahmat Allah yang maha kuasa, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua Ayahanda Selamat Rasyid dan Ibunda Eny Maryanti tercinta yang senantiasa dalam setiap sujud dan tahajjudnya selalu berdo'a kebahagiaan serta keberhasilan ku dan adik-adik ku.
2. Adik kembar ku Gia Nina Nur Janitra dan Tania Nur Anita tercinta, yang selalu mendoakan dan memotivasi penulis atas keberhasilan ku.
3. Seluruh keluarga besar MASROEN, ELX Corps, STM, dan SECO yang selalu mensport penulis.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Laras Seni Seroja dilahirkan di Pringsewu, pada tanggal 6 Juni 1993. Anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Ayah Selamat Rasyid dan Ibu Eny Maryanti.

Adapun jenjang pendidikan yang ditempuh yaitu, di Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Sidomulyo Lampung Selatan dari tahun 1998-1999, kemudian melanjutkan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Sidodadi Sidomulyo Lampung Selatan dari tahun 1999-2005, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di La-Tansa Lebak Banten dari tahun 2005-2011.

Kemudian pada tahun 2011 penulis meneruskan pendidikan S.I ke Perguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) hingga sekarang.

KATA PENGANTAR

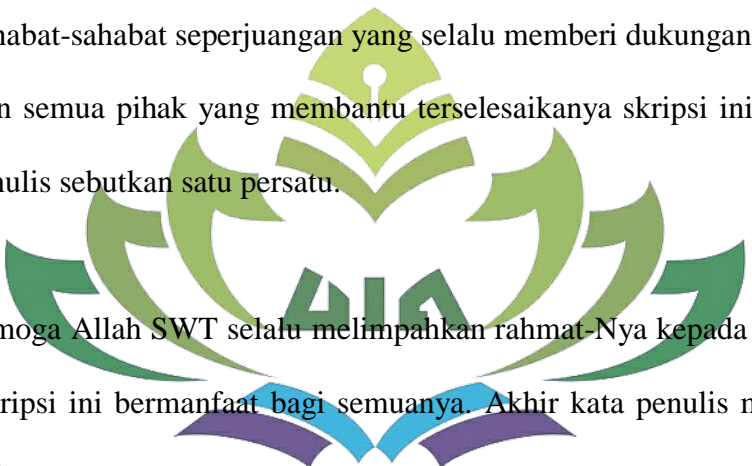
Bismillahirrohmanirohim

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan Rahmat, Hidayah serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini guna memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Intan Lampung dengan judul skripsi : **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN BALOK DI RA AL-KHAIRIYAH SIDOMULYO LAMPUNG SELATAN**

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kesalahan dan kekhilafan, kenyataan ini menyadarkan penulis bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriati, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang selalu memberi bimbingan.
3. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Dr. Mas Ayu, M.A selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahannya.

4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta seluruh staf yang telah meminjamkan buku guna terselesaikannya skripsi ini.
6. Pihak Sekolah RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan, yang telah membantu penulis dalam terselesainya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan yang selalu memberi dukungannya dan motivasi.
8. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.



Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kesalahan.

Bandar Lampung, 2018

Penulis

LARAS SENI SEROJA
NPM. 1111070007

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	3
B. Identifikasi Masalah	
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kemampuan Berbicara Anak 4-5 Tahun	14
1. Pengertian Kemampuan Berbicara	14
2. Tahapan Perkembangan Berbicara Anak 4-5 Tahun	15
3. Karakteristik Kemampuan Berbicara Anak 4-5 Tahun	21
4. Penilaian Kemampuan Berbicara Anak 4-5 Tahun	23
B. Media Gambar	24
1. Pengertian Media Gambar.....	24
2. Macam-macam Media Gambar.....	25
3. Manfaat Media Gambar	26

C. Media gambar untuk Meningkatkan Pembelajaran Kemampuan Berbicara Anak 4-5 Tahun	30
D. Kerangka Berpikir	31
E. Hipotesis	32
 BAB III METODE PENELITIAN	 33
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Jenis Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Metode Penelitian.....	35
1. Metode Pengumpulan Data	39
2. Metode Observasi	39
3. Metode dokumentasi	39
E. Indikator Keberhasilan.....	40
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	74
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengembangkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan peserta didik dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kegiatan belajar peserta didik ditingkat pendidikan selanjutnya. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatifitas dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.¹

Salah satu amanat luhur tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 adalah, “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa.” Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan dan merupakan tanggung jawab pendidik, baik orang tua maupun guru di lembaga pendidikan untuk memupuk dan mengembangkan potensi/bakat tersebut secara sistematis melalui kegiatan pendidikan.

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik lagi, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik dari pada orang tuanya.² Atas dasar ini, disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak

¹ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, Mitra Gama Widya, Ypgyakarta, 1999, h 37

² Suyadi, *Manajemen PAUD*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, h. 6

dini dan satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD).

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal.³ Rentang anak usia dini dari lahir sampai enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya artinya pada periode kondusif untuk menumbuhkan berbagai bahasa, sosio emosional dan spritual.

Usia dini merupakan yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan pada usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak selanjutnya. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki. Hal ini dapat kita lihat dari perilaku bayi dalam mengeksplorasi apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu juga dapat kita lihat pada

³ Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, Jakarta, Depdiknas, 2010, h, 1

perilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba dan memperhatikan hal-hal yang baru.

Pengembangan kreativitas bagi anak usia dini sangatlah penting, karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai keberhasilan.

Menurut Suratno, kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri.⁴ Sedangkan menurut Yeni dan Euis, Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun prodek baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.⁵ Disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas merupakan bagian dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika dilihat dari program atau sasaran belajar peserta didik, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan baru dalam bidang tertentu. Salah satu

⁴ Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Dapertemen Pendidikan, 2015, h. 24

⁵ Yeni Rachmawati, Kurniati, dan Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2005, h. 14

kendala terhadap pembelajaran kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat.

Satu hal yang penting adalah bahwa yang ditinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak dini. Bila potensi kreatif tersebut dipupuk maka potensi tersebut tidak akan berkembang. Kreativitas dapat menciptakan ide-ide yang baru, dan menghasilkan imajinasi anak baik berupa gagasan dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seorang guru yaitu:

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
4. Membantu anak memahami divergensinya dalam berpikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya.
5. Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya.
6. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.⁶

Untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan suatu adanya stimulus dengan menggunakan balok atau alat peraga.

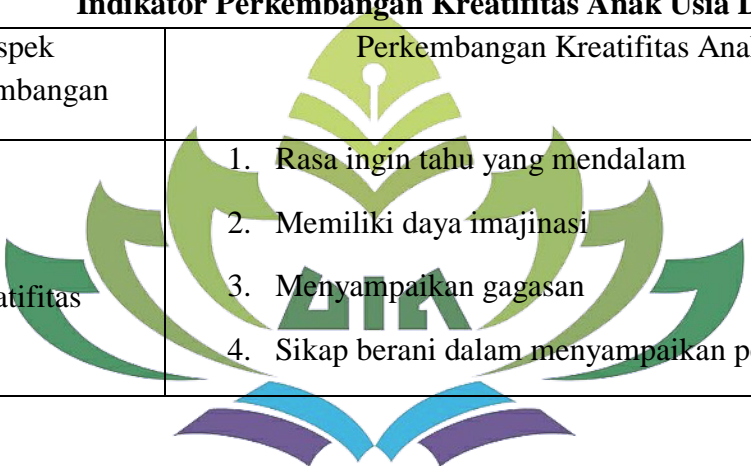
Dalam *Genetic of Genius*, Tarman dan Oden secara tidak langsung mempelajari kreatifitas mulai masa kanak-kanak sampai masa dewasa.⁷ Pada dasarnya kreativitas tidak saja bergantung pada potensi bawaan yang khusus.

⁶ Muhammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, Wacana Prima, Bandung, 2008, h. 79

⁷ Elizabeth B. Hurlock, *Pengembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1978, h. 10

Menurut Utami Munandar kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁸ Dapat disimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya. pendapat dari Utami Munandar, ada 5 ciri kreativitas yaitu:

Tabal 1
Indikator Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini⁹

Aspek Perkembangan	Perkembangan Kreatifitas Anak
Kreatifitas	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Rasa ingin tahu yang mendalam 2. Memiliki daya imajinasi 3. Menyampaikan gagasan 4. Sikap berani dalam menyampaikan pendapat

Setiap anak mempunyai kreatifitas. Dengan kreatifitas anak dapat berkreasi dan dapat mewujudkan dirinya pada perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, kreatifitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreatifitas yang dimulai anak dapat dirangsang melalui permainan.¹⁰

⁸ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 1992, h, 6

⁹ *Ibid*, h. 71

¹⁰ Seto Mulyadi, *Bermain Itu Penting*, Elex Media Komputerindo, Jakarta, 1951, h.35

Bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat non serius, lentur dan imajinatif.¹¹ Oleh karena itu bermain sambil belajar dalam kehidupan anak adalah merupakan suatu hal yang mengembangkan perkembangan daya sikap anak.

Pengembangan kreatifitas bagi anak usia dini sangatlah penting, karena kreatifitas merupakan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Orang yang kreatifitas biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Banyak tokoh psikologi, terutama psikologi perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.¹² Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, dan Development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.

Hurlock dan Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.¹³ Sehingga bermain sangat relevan, efektif, dan cocok diterapkan guru dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak terutama dalam meningkatkan

¹¹ Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta, 2004, h, 28-29

¹² Santrock, John W, *Life span Development* (Perkembangan Masa Hidup), Jakarta: Erlangga, 2002, h, 272

¹³ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*, Jakarta: Grasindo, 2008, h, 1-4

perkembangan kreativitas anak. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁴

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreatifitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar anak didik, kreatifitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreatifitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu.

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.¹⁵ Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.¹⁶

Begitu juga menurut Cambell, permainan balok merupakan permainan yang menggunakan aktivitas otot besar dimana permainan ini dapat mengembangkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam pemecahan masalah, permainan yang memberikan anak

¹⁴ Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. Jilid 1, edisi 6.* (Jakarta : Erlangga. tt) hlm 320

¹⁵ Mulyadi, S. *Kreatifitas dan Bermain*, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Jakarta, 1993,h, 59

¹⁶ Chandra, Sentra Balok, (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat program Pembangunan Anak Indonesia), Jakarta, 2008,h, 5

kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.¹⁷ Kreatifitas bermain balok secara spontan merupakan suatu proses belajar yang tepat untuk anak. Hal yang menarik dari bermain balok adalah banyak pengalaman menarik dapat dituangkan anak secara kreatif dalam membangun balok. Kelebihan dari bermain balok anak dapat berintraksi dengan temannya, mampu berkomunikasi, dan menggerakan motorik halus dan motorik kasar anak.

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan . Oleh karena itu, dalam bermain perlu menggunakan berbagai alat peraga/media yang sesuai dengan kemampuan anak dan mudah digunakan dan tidak membahayakan. Misalnya permainan balok. Permainan balok "merupakan permainan berbentuk balok-balok kecil yang dapat disusun oleh anak. Bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pernecehan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka.¹⁸ Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak

¹⁷ Cambell, D. Mengembangkan Kreatifitas, Yogyakarta: Kanisius, 1997, h, 31

¹⁸ Anggani Sudono, *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, PT. Grasindo, Jakarta, 2010, hlm 123

mengutamakan hasil, dan bersifat lentur. Artinya bermain balok, merupakan kegiatan yang melibatkan langsung aktivitas anak pada saat proses pembelajaran sebagai upaya merangsang pengembangan kognitif anak.

Melalui permainan penyusunan balok misalnya anak-anak belajar menyusun ukuran suatu obyek dengan lainnya. Mereka belajar memahami bagaimana balok yang besar menompang balok yang kecil. Mereka belajar konsep bagaimana hal-hal yang lebih besar mampu menompang hal-hal yang kecil.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka. Melalui interaksinya dengan permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustrasi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat prasurvey tentang kreatifitas anak usia dini di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.

Tabel 2
Presentase Hasil Observasi Prasurvey Pengembangan Kreativitas Di
RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan

No	Nama	Keterangan			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
1	Dapat menjawab pertanyaan	15 anak (75%)	5 anak (25%)	0	0
2	Mau mencoba hal-hal baru	16 anak (80%)	4 anak (20%)	0	0
3	Membuat bangunan dari balok	15 anak (75%)	5 anak (25%)	0	0
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri	16 anak (80%)	4 anak (20%)	0	0
5	Dapat menyampaikan ide	12 anak (60%)	8 anak (40%)	0	0
6	Berani maju kedepan	17 anak (85%)	3 anak (15%)	0	0
7	Menggambar bebas dalam bentuk geometri	18 anak (90%)	2 anak (10%)	0	0

Sumber: Hasil Wawancara Pra Survey Pada Guru Kelas A di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan

Berdasarkan hasil Pra Survey sesuai data diatas, indikator dapat menjawab pertanyaan, belum berkembang terdapat 15 anak (75%), mulai berkembang 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator mau mencoba hal-hal baru, belum berkembang 16 anak (80%), mulai berkembang 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator membuat bangunan dari balok, belum berkembang terdapat 15 anak (75%), mulai berkembang 5 anak (25%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator

menggunting dan menempel bentuk geometri, belum berkembang 16 anak (80%), mulai berkembang 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator dapat menyampaikan ide, belum berkembang 12 anak (60%), mulai berkembang 8 anak (40%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator berani maju kedepan, belum berkembang 17 anak (85%), mulai berkembang 3 anak (15%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator menggambar bebas dalam bentuk geometri, belum berkembang 18 anak (90%), mulai berkembang 2 anak (10%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan.

Berdasarkan data diatas jelas bahwa anak usia dini di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan belum menunjukkan kreativitas yang sesuai dengan yang diharapkan kondisi ini memotivasi penulis untuk mengungkap secara lebih tentang pengembangan kreativitas anak usia dini di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan dan mengungkapnya dalam bentuk penelitian ilmiah.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindak kelas (PTK) dengan judul “pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain balok di kelompok A di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan belum optimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.
3. Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada anak. Guru hanya menjelaskan atau mengutarakan pendapat di depan kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah pengembangan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak di RA Al-khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018?”

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan yang mungkin benar atau salah yang bersifat sementara, dia akan ditolak jika salah, dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya.¹⁹

¹⁹ Alinis Ilyas, *Buku Ajar Metodologi Penelitian*, Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Bandar Lampung, 2006, h.20

Berdasarkan teori tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini dengan “Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Bermain Balok Di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan 2017/2018”.

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengembangan bermain balok dapat meningkatkan kreatifitas anak di ra al-khairiyah sidomulyo lampung selatan.
2. Dengan diketahuinya pengembangan bermain balok yang dilakukan guru terhadap kreativitas anak, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni:

a. Bagi peneliti

- 1) Mengetahui bagaimana cara mengembangkan kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan balok.

b. Bagi peserta didik

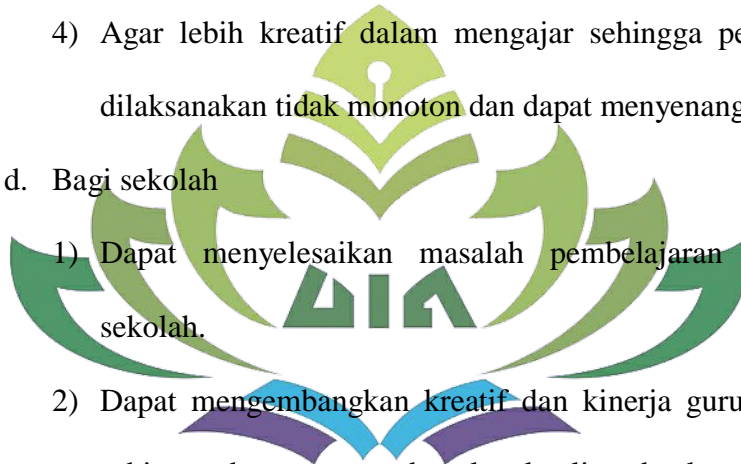
- 1) Peserta didik dapat percaya diri dalam menyelesaikan tugasnya.
- 2) Peserta didik mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah.
- 3) Peserta didik jadi termotivasi dalam pembelajaran yang mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Peserta didik dapat mengembangkan prestasi belajarnya secara optimal.

c. Bagi pendidik

- 1) Untuk menambah pengetahuan penulis.
- 2) Untuk menambah khasanah ilmu bagi peserta didik di taman kanak-kanak.
- 3) Untuk memotivasi para guru taman kanak-kanak khususnya, agar terus berusaha memberikan model pembelajarannya kepada peserta didiknya jadi lebih menyenangkan.
- 4) Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.

d. Bagi sekolah

- 1) Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah.
- 2) Dapat mengembangkan kreatif dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat mengembangkan kualitas dan kuantitas pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

Gagasan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak prasekolah sebagai pandangan awal sesuai dengan konteks jaman. “PAUD menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.”¹ Sederhananya konsep PAUD adalah konsep pendidikan yang ingin menawarkan kepada masyarakat akan pentingnya karakteristik dan perilaku anak usia dini.

Usia dini merupakan yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan keperibadian seseorang. Perolehan kesempatan untuk dapat mengoptimalkan tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki. Hal ini dapat kita lihat dari

¹ Dharma Bakti, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS No. 21, 2003)* Yogyakarta, 2005. h. 8.

prilaku bayi dalam mengkesplorasikan apapun yang ada di sekitarnya secara alamiah. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan dan bunyi. Selain itu kita lihat pada prilaku anak usia dini yang secara alamiah gemar bertanya, mencoba dan memperhatikan hal-hal yang baru.

Satu hal yang penting adalah bahwa ditinjau dari segi pendidikan, potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak dini. Bila potensi kreatif tersebut tidak dipupuk maka potensi tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi potensi terpendam, yang tidak dapat diwujudkan.

James J.Gallgher dalam Yeni Rachamawaty mengatakan bahwa “kreatifitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sementara itu supardi mengungkapkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, disferensiasi, intergrasi antara setiap tahap perkembangan.”²

Berdasarkan dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreatifitas) kemampuan yang dimilikinya ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan cara meniru.

² Yeni Rachamawaty, *Strategi Perkembangan Kreatifitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2010, h, 13

Pendapat lain menyebutkan bahwa kreatifitas adalah “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”³

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat dipahami bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Sesuatu yang baru disini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, maka kreatifitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini.

Setiap anak memiliki bakat kreatif, ditinjau dari segi pendidikan bakat kreatif dapat dikembangkan dan perlu dipupuk sejak dari usia dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang secara optimal, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Oleh sebab itu diperlukan upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Kreatifitas pada anak di taman kanak-kanak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya, dalam bercerita atau dalam bermain peran maupun dalam kegiatan menyusun dan bermain balok. Namun salah

³ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1992, h, 47

satu kendala dalam mengembangkan kreatifitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreatifitas secara optimal.

Pembatasan mengespresikan pikiran-pikiran yang berbeda pada hakikatnya adalah pelanggaran terhadap kebebasan dan hak asasi anak khususnya anak taman kanak-kanak dan sekolah dasar yang berada pada fase pra oprasional dan oprasional konkrit, karena pada fase ini anak belum mampu mengikuti cara pandang orang lain. Dengan demikian anak membutuhkan kesempatan untuk mengungkapkan cara pandangnya secara bebas, sehingga fantasi yang dipikirkan dapat diekspresikan secara bebas. Pendidikan yang dilakukan terhadap anak usia taman kanak-kanak seharusnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta bagaimana anak belajar. Sehingga pendidikan tidak berarti sebagai program “pemaksaan” terhadap anak untuk melakukan sesuatu atau untuk memiliki suatu kemampuan sesuai keinginan orang dewasa tanpa mempertimbangkan kondisi anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi kreatifitas merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki anak yang ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan cara meniru. Oleh sebab itu guru dituntut bisa memberikan contoh-contoh/ ide-ide yang nyata akan hal-hal yang baik.

2. Ciri-ciri Kreatifitas Anak

Salah satu aspek paling penting dalam kreatifitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreatifitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang turut mempengaruhinya. Supriadi mengatakan bahwa “ciri-ciri kreatifitas dapat dikelompokkan dalam kategori kognitif, dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciriciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak tunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.”⁴

Kreatifitas hanya diri pendapat orang yang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreatifitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali mengahsilkan karya kreatif.

Selanjutnya anak yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Antusias,
- 2) Banyak akal,
- 3) Berpikiran terbuka,

⁴ Yeni Rachmawaty, *Op.Cit*, h, 15

- 4) Bersikap spontan,
- 5) Cakap,
- 6) Dinamis,
- 7) Giat dan rajin,
- 8) Idealis,
- 9) Ingin tahu, dan
- 10) Kritis.⁵

Menurut Adams yang dikutip oleh Muhammad Asrosi bahwa karakteristik anak yang memiliki kreatifitas adalah :

- a. Memiliki dorongan yang tinggi
- b. Memiliki keterlibatan yang tinggi
- c. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung tidak puas terhadap kemampuan
- f. Penuh percaya diri
- g. Memiliki kemandirian yang tinggi
- h. Bebas dalam mengambil keputusan
- i. Menerima diri sendiri
- j. Senang humor
- k. Memiliki intuisi yang tinggi
- l. Kecenderungan tertarik kepada hal-hal yang kompleks
- m. Toleran terhadap ambiguitas⁶

Sedangkan menurut Utami Munandar Menyebutkan bahwa ciri-ciri karakteristik kreatifitas antara lain:

- a. Senang mencari pengalaman baru
- b. Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit
- c. Memiliki inisiatif
- d. Memiliki ketekunan yang tinggi
- e. Cenderung kritis terhadap orang lain

⁵ *Ibid*, h, 16-17

⁶ Muhammad Asrosi, *Op. Cit*, h, 72

- f. Berani menyatakan pendapat
- g. Selalu ingin tahu
- h. Peka atau perasa
- i. Energik dan ulet
- j. Menyukai tugas-tugas yang majemuk
- k. Percaya kepada diri sendiri
- l. Mempunyai rasa humor
- m. Memiliki rasa keindahan
- n. Berwawasan masa depan dan penuh majinasi.⁷

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karena itu disinalah peran penting kehadiran guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadianya melalui eksplorasi dengan pembelajaran balok, sehingga anak kreatif dan berkembang secara optimal, tidak hanya berkembang pada intelegensi tetapi juga perkembangan kreatifitasnya.

3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak dilahirkan di atas muka bumi. Hal ini dapat kita lihat pada perilaku bayi ataupun anak yang secara alamiah gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi. Potensi kreatifitas ini dapat kita lihat melalui keajaiban alamiah seorang bayi dalam mengeksplorasi apapun

⁷ Utami Munandar, *Op. Cit*, h, 50

yang ada disekitarnya. Secara alamiah juga seorang bayi selalu ingin tahu serta antusias dalam menjelajahi dunia di sekitarnya.

Dalam konteks ini sesuai dengan pernyataan Rasulullah SAW ketika beliau menjelaskan keadaan manusia saat pertama kali dilahirkan, dimana setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrah-Nya. Dalam hal ini beliau bersabda :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ. قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ . كُلُّ مَوْلَدٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُودًا أَوْ نَصْرَانِيَةً أَوْ يَمَجَسًا نَه

Artinya :

Dari Abu Hurairah ra. Ia berkata rasulullah bersabda, setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya yahudi, nasrani, atau majusi (H.H. Bukhari).

Fitrah ini bisa dilihat dari perspektif “psikologi yang merupakan potensi dasar”, artinya anak yang baru lahir telah memiliki potensi yang dapat dikembangkan.

Sementara itu Devito dalam Supriadi yang dikutip oleh Yeni Rachamawaty mengemukakan bahwa kreatifitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif.⁸ Persoalannya tinggal bagaimana potensi ini dapat dikembangkan dengan baik oleh guru dan orang tua sebagai ujung tombak dan sebagai sekolah yang pertama bagi kehidupan anak tersebut.

⁸ Yeni Rachamawaty, *Op. Cit*, h, 17

Untuk itu, seorang guru ataupun orang tua hendaknya harus mengetahui tahap-tahap perkembangan kreatifitas anak. Walaupun tahap kreatifitas itu berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasikan secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang dapat ditampilkan oleh individu. Menurut Muhammad Asrori, ada empat tahapan proses kreatif yaitu :

- a. Persiapan (preparation)
Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- b. Inkubasi (incubation)
Pada tahap ini, proses memecahkan masalah “dierami” dalam pra sadar, individu seakan-akan melupakannya.
- c. Iluminasi (illumination)
Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya “insight”. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti timbulnya inspirasi atau gagasan-gagasan baru itu.
- d. Verifikasi (verification)
Pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu di evaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas.⁹

Dengan memahami tahapan-tahapan tersebut yang diatas, maka seorang guru atau pendidik akan lebih mudah dalam mengembangkan kreatifitas anak didiknya. Karena guru tersebut memahami bagaimana seharusnya mengembangkan kreatif yang sesuai dengan usia atau umur anak didiknya.

⁹ Muhammad Asrori, *Op. Cit*, h, 71

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan serta keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasi, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil prakiraan, dan mengkomunikasikan.
- f. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dalam cara yang berbeda dari umumnya orang lain yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
- g. Urutan kelahiran (berdasarkan tes kreativitas, anak sulung laki-laki lebih kreatif dari pada anak laki-laki yang lahir kemudian)
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

faktor-faktor yang menghadap berkembangnya kreativitas adalah sebagai

berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan
- d. Stereotip peran seks/jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme

g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.¹⁰

Dengan adanya faktor-faktor pendorong dan penghambat kreatifitas anak tersebut di atas, maka seorang guru harus pandai dalam memilah dan memilih situasi dan kondisi atau keadaan anak agar bisa menerima pembelajaran kreatifitas ini dengan baik. Sehingga ia dapat memungkinkan munculnya kreatifitas, memupuknya, dan merangsang pertumbuhannya.

B. Permainan Balok Bagi Anak Usia Dini

1. Pengetian Bermain Balok

Bermain mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri(anak), artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kedalam masyarakat.¹¹ Mengenalkan anak menjadi anggota masyarakat, menganal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak-anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya.

Sedangkan balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit berbentuk kurva, silender dan setengah dari potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama sesuai dengan ukuran balok-

¹⁰ *Ibid*, h, 74-75

¹¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Kencana*, Jakarta, 2010, h,113

balok dasar.¹² Permainan balok sudah tidak asing lagi bagi dunia bermain anak-anak. Di setiap lembaga pendidikan bagi anak usia dini pastinya memiliki balok dengan berbagai variasi bentuk, baik itu yang terbuat dari kayu maupun dari plastik.

Mulyadi menjelaskan bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruktif, dimana anak mampu membangun sesuatu dengan menggunakan balok-balok yang sudah disediakan.¹³ Hal ini senada dengan pendapat Chandra menyebutkan bahwa keterampilan bermain balok adalah kemampuan dalam mengonstruksi struktur yang digunakan oleh anak untuk mengungkapkan ide-ide kreatif.¹⁴

Begitu juga menurut Cambell, bermain balok merupakan bermain yang menggunakan aktivitas otot besar dimana bermain ini dapat mengembangkan melatih anak dalam pemecahan masalah, bermain yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga hal-hal baru dapat tercipta.¹⁵

Berdasarkan beberapa toeri di atas, maka dapat kita pahami bahwa dengan adanya penggunaan balok dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, itu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yakni kreatifitas anak yang harus dikembangkan sejak usia dini. Hal ini dilakukan karena anak

¹² Dapertemen Pendidikan Nasional, *Alat Permainan Edukatif Untuk Kelompok Bermain*, 2003, h, 5

¹³ Mulyadi, S. *Kreatifitas dan Bermain*, Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, Jakarta, 1993, h, 59

¹⁴ Chandra, *Sentra Balok*, (Materi Work Shop Guru PAUD, Pusat Program Pembangunan Anak Indonesia) Jakarta, 2008, h, 5

¹⁵ Cambell, D. *Mengembangkan Kreatifitas*, Yogyakarta: Kanisius, 1997, h, 31

merupakan seorang penjelajah yang aktif, yang selalu ingin mencoba hal-hal baru. Oleh karenanya kita harus bisa mengarahkan dan memfasilitasi keinginan anak itu agar dapat memberikan suatu perubahan kemajuan dalam diri anak.

2. Jenis-Jenis Balok

Balok merupakan salah satu bentuk Alat Permainan Edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh Dewan Kesejahteraan Nasional sejak tahun 1972.¹⁶ Alat Permainan Edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.¹⁷

Balok-balok yang digunakan sebagai alat bermain dapat terbuat dari kayu maupun dari plastik. Agar anak-anak dalam proses belajar merasa senang ataupun merasa tidak jenuh sehingga hasil belajar anak bisa seoptimal mungkin. Maka dalam bermain, balok harus bermacam-macam dan aktivitas yang digunakan bervariasi, diharapkan pelaksanaan bermain balok akan membantu anak akan mengenal dan memahami bentuk, warna, dan ukuran. Selain itu, hal ini akan memudahkan anak untuk membantu berbagai variasi bentuk bangunan dan membuat anak untuk mengenal berbagai bentuk dalam geometri.

¹⁶ Suryadi, *Psikologi Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, Padagogia, Jakarta, 2010, h. 285

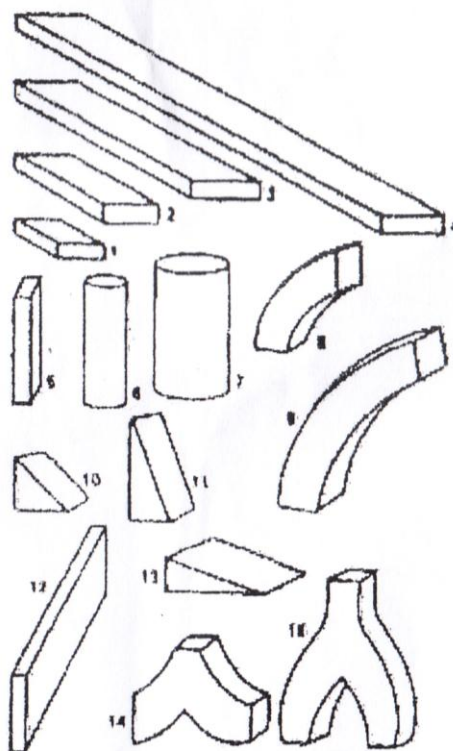
¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Op Cit*, h. 4

Menurut Seomiarti, adapun bentuk-bentuk balok yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Tipe-Tipe Unit balok¹⁸

Keterangan

1. $\frac{1}{2}$ unit
2. Satu unit
3. Unit dubel
4. Unit ukuran 4x
5. Pilar
6. Selinder kecil
7. Silender besar
8. Kurve sirkuler
9. Kurva ellip
10. Segi tiga kecil
11. Segitiga besar
12. Papan lantai
13. Bentuk jakur yang lundai
14. Bentuk sudut
15. Bentuk Y



¹⁸ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, h. 117

3. Tahapan Bermain Balok

Dalam suatu permainan tentunya melalui berbagai tahap. Adapun cara anak memainkan dengan menggunakan balok-balok melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Anak sambil berjalan sambil membawa balok di tanganya.
- b. Balok diletakkan dalam susunan ke atas seperti menara, menyusun memanjang, atau diletakkan saling berjejer atau berdampingan.
- c. Anak akan mulai membuat jembatan, yaitu meletakkan dua balok secara terpisah, kemudian meletakkan satu balok di antara kedua balok tersebut.
- d. Anak mulai menyusun balok dengan berbagai variasi, membuat berbagai pola dan menyusun balok-balok dengan keseimbangan.
- e. Anak-anak menggunakan balok-balok dan membuat bangunan sesuai dengan realitas, seperti bangunan sekolah, kota, jalan raya.
- f. Anak-anak juga diperkenankan untuk berimajinasi menggunakan balok-balok tersebut sebagai benda lain, seperti mobil-mobilan, robot-robotan, kapal laut dan sebagainya.¹⁹

Dari tahapan di atas, dapat diketahui bahwa agar pembelajaran menggunakan media balok ini dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas anak, maka sudah seharusnya seorang guru atau pendidik bisa melaksanakan tahapan-tahapan permainan balok tersebut di atas dengan baik dan benar. Agar ketika anak didik kita bermain balok, anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginan untuk menemukan hal-hal yang baru dengan kreatif.

¹⁹ Soemiarti Patmodewo, *Pendidikan Pra Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, h, 115

Menurut Alpelman dalam Montolalu, menyatakan bahwa ada 7 tahapan bermain balok yang dibuat oleh Harriet Johnsen sebagai berikut:

1. Perkenalkan terlebih dahulu balok tersebut sebagai media pembelajaran.
2. Anak-anak mulai membangun menggunakan balok.
3. Membangun jembatan.
4. Membuat pagar untuk memagari suatu ruangan.
5. Membangun bentuk-bentuk dekoratif.
6. Mulai memberi nama pada bangunan.
7. Bangunan-bangunan yang dibuat anak-anak sering menirukan atau melambangkan bangunan yang sebenarnya yang mereka ketahui.²⁰

Dengan adanya tahapan-tahapan tersebut, pada tahapan permulaan membuat bangunan dari balok, seorang anak hanya menggunakan balok dalam jumlah yang terbatas dan hanya menggunakan ruangan yang terbatas juga. Tetapi setelah kemampuan kreatifitasnya berkembang ia akan melakukan elaborasi dalam bentuk bangunan yang dibuatnya. Dengan demikian makin banyak balok yang dipakai dan menggunakan ruangan yang lebih luas dibandingkan saat anak berada pada tahap awal.

²⁰ Muntolalu. Dkk, *Bermain Permainan Anak*, UT, Jakarta, 2009, h, 7.11-7.12

4. Langkah-langkah Bermain balok

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget, bahwa bermain adalah suatu kegiatan dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan/kesenangan bagi diri seseorang.²¹

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama, yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dan terintrogasi dengan lingkungan anak. Oleh karena itu agar tujuan bermain balok dapat terpenuhi, guru harus mengetahui langkah-langkah dalam bermain balok secara tepat. Menurut Yuliani Nuaini dan Bambang Sujiono, langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan balok adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri, alat-alat pendukung berbagai bentuk geometri alat-alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
2. Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir.
3. Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan.
4. Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut.
5. Guru memanggil anak untuk menepati alas yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengan lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segi tiga siku-siku menjadi bentuk persegi.

²¹ Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreati Berbasis Kecerdasan Jamak*, PT, Jakarta, 2010, h, 34

6. Guru memberi tahukan bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan.
7. Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi.
8. Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang padabangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya.²²

Dengan adanya langkah-langkah tersebut di atas, maka seorang pendidik tidak akan bingung bagaimana cara penggunaan balok yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar agar bisa menghasilkan perkembangan kreatifitas pada diri anak sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

5. Manfaat Bermain Balok

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir anak.

Bermain balok merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat untuk anak. Dengan bermain balok dapat mengembangkan aspek sosial, motorik, dan aspek kognitif. Permainan balok ditawarkan dengan berbagai macam bentuk-bentuk yang unik yang mampu menggrasang anak. Biasanya balok-balok tersebut untuk menjadi sebuah bangunan atau bentuk yang diinginkan. Anak pun harus berkonsentrasi agar bangunannya tidak runtuh.

²² *Ibid*, h, 34

Jika anak bermain bersama temannya, anak dapat berdikusi dengan temannya bagaimana cara membangun susunan balok yang bagus, mengenal bentuk warna dan bentuk-bentuknya, dan anak akan menghitung jumlah balok yang dimilikinya, anak akan membandingkan mana yang lebih banyak yang dimiliki dirinya dan temannya.

Dengan bermain balok, kemampuan mengamati ataupun visual anak akan terlatih. Hari ini anak mengambil balok yang paling panjang dan mulai membangun. Esok hari anak akan mencari yang paling panjang dan mulai membangun lagi. Kemampuan bahasa pun akan meningkat, anak dapat berdikusi secara spontan tentang bangunan yang mereka bentuk.

Bermain balok sangat berperan dalam mengembangkan penalaran anak. Mencari keseimbangan dan memilih mana yang cukup panjang. Anak juga menaksir jumlah pemain setiap set balok, menentukan mana bangunan yang berhasil dibentuknya, menunjukkan dan membuat bangunan yang sama, bahkan lebih besar atau lebih kecil.²³ dengan melakukan eksplorasi yang didasarkan pada pilihan sendiri maka anak akan lebih mudah memahami berbagai konsep.

²³ Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, Cv. Andi Offset, 2013, h. 27

Pendapat Reifel, Philips dan Hanline mengenai manfaat balok yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan berkomunikasi: komunikasi diperlukan oleh anak manakala ia ingin menyatakan pendapat tentang sesuatu yang berhubungan dengan bangunan yang sedang dibuatnya.
2. Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar: balok adalah alat bermain yang berguna untuk mengembangkan fisik anak.
3. Mengembangkan pemikiran simbolik: membangun balok-balok sangat penting bagi perkembangan anak.
4. Konsep matematika: dengan bermain balok anak-anak mengenal konsep lebih banyak lebih sedikit, sama dan tidak sama, konsep angka dan bilangan serta sains, seperti menghitung, klarifikasi, gravitasi dan stabilasi.²⁴

Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain baik secara pribadi maupun berkelompok sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang baik secara pribadi maupun berkelompok, dapat merangsang pengetahuan anak memecahkan masalah yang dihadapinya.

²⁴ <http://www.tkalirsyadpwt.com/2016/04/13manfaat-bermain-balok-bagi-anak-usia-dini-html>

Pengaturan lingkungan bermain balo harus menyenangkan dan memberi rasa aman pada anak. Oleh karena itu, pengetahuan lingkungan bermain balok didesain bervariasi serta menjenjang balok dan kelengkapannya sehingga membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak serta membuat anak merasa nyaman dan senang. Apabila anak merasa senang dan aman dengan lingkungan disekitarnya mereka akan mampu berperan lebih baik dalam pencapaian proram kemampuan bermain anak.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat dengan bermain balok, disamping sebagai kegiatan yang aktif, inovatif, dan menyenangkan juga bermanfaat untuk pengembangan motorik, kognitif, fisik, emosional dan bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban. Dengan ungkapan lain, metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.¹ Istilah metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*” yaitu jalan atau cara jadi metode adalah cara melakukan sesuatu.² Secara umum metode diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata penelitian diartikan sebagai pemeriksaan yang teliti atau penyelidikan dan penyelidikan diartikan sebagai pemeriksaan atau pengusutan, dan kata menyelidiki berarti memeriksa dengan teliti, mengusut dengan cermat atau menelaah (mempelajari) dengan sungguh-sungguh.⁴

¹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi Dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), h. 145.

² Mulyadi Sri Kamulya, Risminawati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar* (FKIP UMS, 2012), h. 6.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013) h. 3.

⁴ M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), h. 9.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penelitian adalah penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu/masalah dengan perlakuan tertentu (seperti memeriksa, mengusut, menelaah, dan mempelajari secara cermat, dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai kebenaran, memperoleh jawaban, pengembangan ilmu pengetahuan dan lain sebagainya).

Penelitian adalah merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Karakter formal dan intensif karena mereka terikat dengan aturan, urutan maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui dan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Intensif dengan menerapkan ketelitian dan ketepatan dalam melakukan proses penelitian agar memperoleh hasil yang dapat dipertanggung jawabkan, memecahkan problem melalui hubungan sebab dan akibat, dapat diulang kembali dengan cara yang sama dan hasil sama.⁵

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud metodologi penelitian adalah suatu ilmu tentang cara mendapatkan data melalui kegiatan mencermati suatu obyek. Dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dengan cara-cara yang masuk akal, sistematis, dapat diamati oleh panca indra, baik oleh peneliti itu sendiri maupun oleh orang lain dan untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh informasi yang penting bagi peneliti.

⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 4.

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) ada tiga pengertian yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama juga.⁶

Berdasarkan ketiga pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas dengan sekelompok siswa yang menerima pelajaran dalam waktu yang sama.

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.⁷

⁶ Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 2-4.

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*Action Research*), dan penelitian tindakan ini bagian dari penelitian pada umumnya. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang dilakukan menurut metode ilmiah yang sistematis untuk menemukan informasi ilmiah dan atau teknologi baru, membuktikan kebenaran atau ketidakbenaran hipotesis sehingga dapat dirumuskan teori atau proses gejala sosial.⁸

Dalam penelitian tindakan kelas ada tiga prinsip, yakni:

1. adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan;
2. Adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penelitian tindakan tersebut; dan
3. Adanya tindakan (*treatment*) untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan.⁹

Dari pengertian penelitian tindakan kelas di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan

⁷ Hamzah B, Nina Lamatenggo, Satria, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 63.

⁸ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas (Sebagai Pengembangan Profesi Guru)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 41-42.

⁹ *Ibid*, h. 44

merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Dalam penelitian ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa . Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu strategi pemecahan masalah yang memerlukan tindakan nyata dalam proses pembelajaran. Strategi yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan balok dalam pembelajaran.

1. Jenis dan Desain Penelitian

a. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara kepala sekolah, guru dan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan Permainan Balok. Penelitian Tindak Kelas (PTK) “merupakan pemecahan masalah yang dimulai dari a) merencanakan perbaikan b) melaksanakan tindakan c) mengamati d) melakukan refleksi.”¹⁰

Ciri dari PTK adalah perbaikan terus menerus sehingga kepuasan penelitian sering menjadi tolak ukur berhasil atau tidaknya siklus tersebut. Kemudian muncul permasalahan setelah dilakukan refleksi yang mencakup analisis, sintesa dan penilaian terhadap hasil pengamatan serta hasil tindakan, sehingga pada gilirannya perlu diadakan perencanaan ulang. Dengan melaksanakan PTK, “para guru, pendidik

¹⁰ Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindak Kelas*, Drama Widya, Bandung, 2009, h, 7

dan peneliti yang dibangun sendiri melalui tindakan yang telah diuji kemanjurannya dalam proses pembelajaran sehingga guru menjadi *the theorizing practitioner*.¹¹”

Refleksi dilaksanakan penelitian bersama guru taman kanak-kanak as-salam. Kegiatan ini adalah diskusi untuk memberi makna, menerangkan dan menyimpulkan hasil tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan kesimpulan pada kegiatan refleksi, suatu perencanaan untuk siklus berikutnya dibuat atau tindakan penelitian dipandang cukup.

Sedangkan menurut Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kajian sistemik upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.¹²

Adapun sifat peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini bersifat partisipasi dalam arti bahwa penelitian terlibat dalam penelitian. Bersifat kolaboratif karena melibatkan orang lain dalam penelitiannya, dan bersifat kualitatif karena peneliti berintraksi dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam artian penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar, dengan cara mengadakan pengamatan, melakukan penelitian secara sistematis, dan menarik kesimpulan sebagaimana layaknya yang dilakukan oleh peneliti kualitatif.

¹¹ Dody Hermana, *Teknik Penulisan dan Contoh Proposal Penelitian Tindak Kelas (PTK)*, Rahayasa, 2008, h, 45

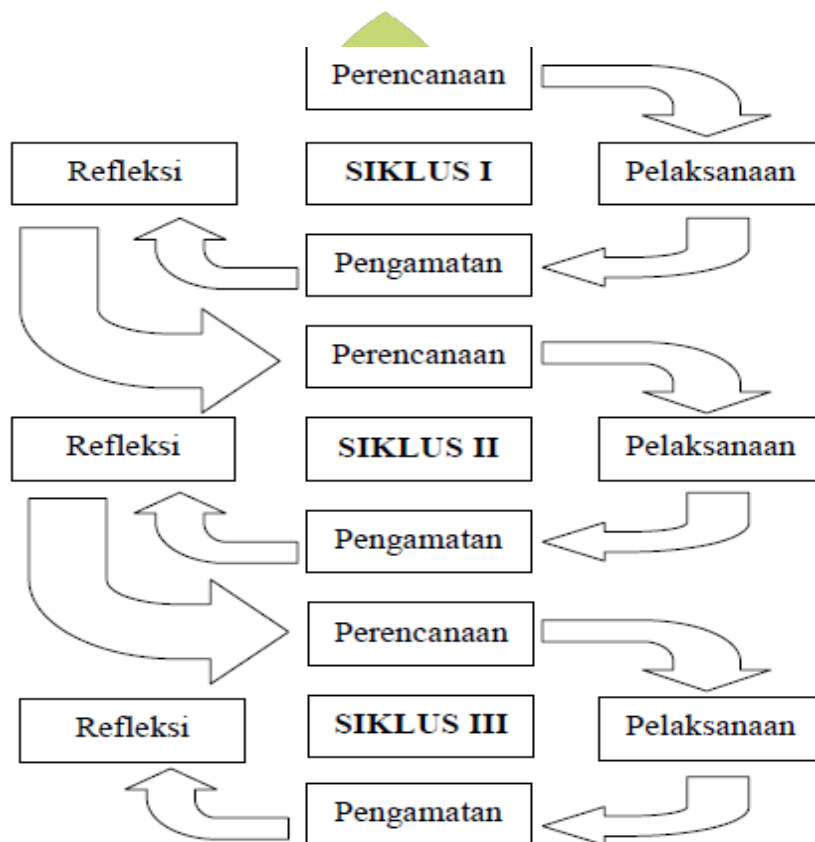
¹² Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Rajawali, Jakarta, 2001, h. 41

b. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan MC. Taggart yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto, terdiri dari empat tahap, yaitu: 1. Perencanaan atau *planning*, 2. Tindakan atau *acting*, 3. Pengamatan atau *observing*, dan 4. Refleksi atau *reflecting*".¹³

Gambar 1

Model Spiral Penelitian Tindakan oleh Kemmis dan Taggart¹⁴

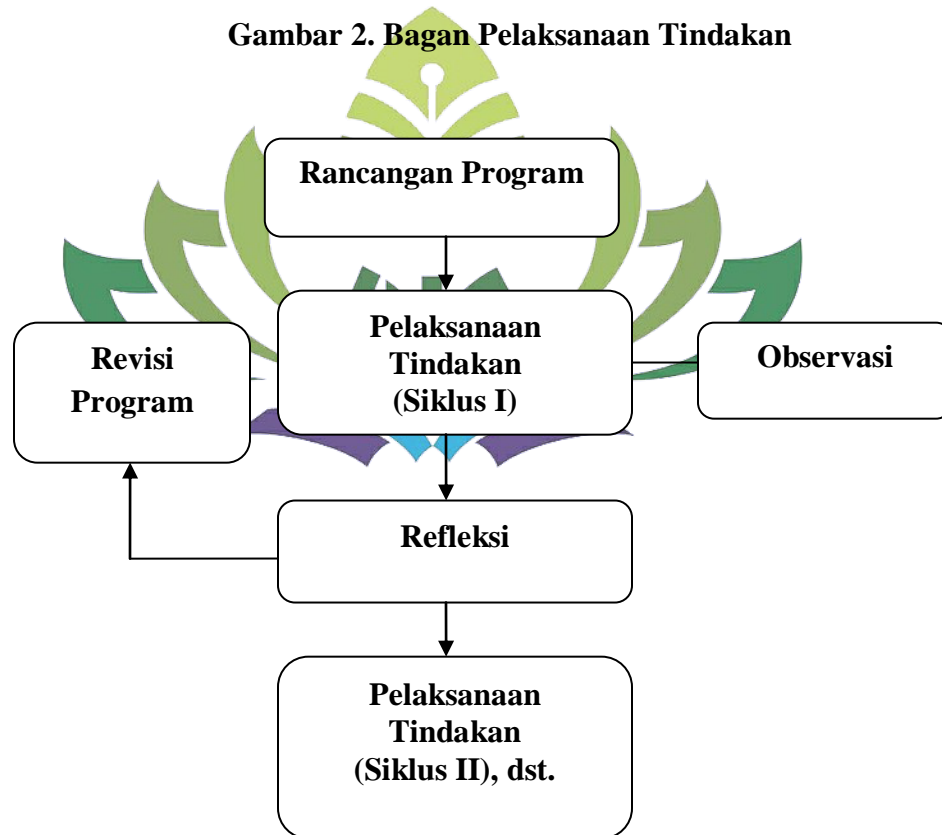


¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, Cet 14, h, 131

¹⁴ Suharsimi Arikunto, Suharjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta, 2014, h.16

Perencanaan ini direncanakan terdiri dari 2 siklus tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dites atau penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Setelah memilih desain penelitian diatas, maka peneliti dapat menyusun bagan pelaksanaan penelitian berdasarkan desain yang telah ditentukan. Berikut ini proses pelaksanaan dari Penelitian Tindakan Kelas di atas.

Gambar 2. Bagan Pelaksanaan Tindakan



Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus di atas dapat dirinci sebagai berikut:

1). Pelaksanan Tindakan

a). Tahap persiapan

- (1) Pengajuan izin penelitian
- (2) Observasi dan wawancara. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan keadaan proses kegiatan penerapan metode bermain balok untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini Di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.
- (3) Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.

b). Tahap perencanaan

- (1) Merumuskan spesifikasi alternatif sementara dalam menerapkan metode bermain balok untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini Di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.
- (2) Menyusun rancangan pelaksanaan tindakan berdasarkan pembelajaran kelompok, mencakup pembatasan materi, menentukan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
- (3) Menjelaskan kepada guru cara menerapkan metode bermain balok untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.

c). Pelaksanaan/ implementasi tindakan

Pelaksanaan ini merupakan untuk memperoleh gambaran tentang keadaan meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain balok di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.

d). Pengamatan/Observasi

Pada prinsipnya, tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran anak didik, keaktifan anak didik dalam kelompok, kesiapan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Serta observasi terhadap penelitian yang diamati oleh teman sejawat tentang keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi aktivitas dan respons anak didik serta guru.

e). Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/ hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Artinya peneliti bersama guru mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik terhadap proses maupun hasil belajar anak didik berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Tahap ini dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siklus 1 dan menjadi pertimbangan untuk memasuki pada siklus 2.

(1). Evaluasi dan revisi

Analisis dan interpretasi hasil pelaksanaan tindakan menjadi dasar untuk melakukan evaluasi dalam menentukan keberhasilan atau pencapaian tujuan tindakan. Dalam penelitian ini, evaluasi yang dilakukan adalah:

(a) Evaluasi jangka pendek, yaitu evaluasi dilakukan setiap kali tindakan atau pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan dalam suatu tindakan.

(b) Evaluasi yang dilakukan untuk setiap putaran/ siklus untuk mengetahui tingkat pencapaian tindakan.

(2) Kriteria keberhasilan tindakan

Adapun kriteria keberhasilan tindakan sebagai berikut:

(a) Untuk memberi makna terhadap proses pembelajaran setelah pelaksanaan tindakan digunakan kriteria, yaitu membandingkan aktivitas belajar peserta didik pada tindakan/ siklus pertama dengan tindakan berikutnya. Apabila keadaan setelah tindakan menunjukkan aktivitas peserta didik lebih baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dari pada sebelum tindakan, dapat dikatakan bahwa tindakan telah berhasil.

(b) Untuk memberikan makna terhadap keberhasilan pelaksanaan tindakan didasarkan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, yang dapat dilihat dari pencapaian nilai tes belajar sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan.

2. Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak didik kelas A RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Ajaran 2017/2018. Sedangkan obyek

penelitiannya adalah proses pengembangan kreatifitas anak dengan menggunakan balok.

3. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.¹⁵ Dalam proses pengenalan gambar, observasi ini menggunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang aktifitas pembelajaran di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan. Aktivitas pembelajaran diamati dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas anak usia dini yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti dan ditujukan kepada kepala sekolah, guru dan anak usia dini sebagai peserta didik.

Dengan demikian, pengamatan atau observasi dapat dilaksanakan secara langsung dan sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian untuk memperoleh data tentang permasalahan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitian yang dilaksanakan. Dengan

¹⁵ Saini Usman dan Pumimo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2001, h, 54

kata lain, peneliti terjun langsung ke lapangan yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti ikut langsung saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas. Tujuannya agar gambaran yang tepat mengenai objek penelitian.

Penulis menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang penggunaan bermain balok dalam mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas pendidik sebagai pengajar dan aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

b. Teknik Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab lisan, dimana dua orang atau lebih berhadap-hadapan fisik yang satu dapat melihat muka yang lain dan mendengarkan dengan telinga sendiri suaranya.¹⁶ Menurut Suharsimi Arikunto wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.¹⁷ Menurut Sugiyono bahwa interview dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, diataranya adalah sebagai berikut:

a) Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi

¹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Praktik*, Sinar Grafika, Jakarta, 2006, h, 15

¹⁷ *Ibid*, h, 23

apa yang akan diperoleh, oleh karena itu pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawaban pun telah disiapkan.

b) Tidak Terstruktur

Interview tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditannya¹⁸.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa interview adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara berdialog atau tanya jawab dengan orang dapat memberikan keterangan. Dimana Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi berstruktur.¹⁹ Artinya peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu, peneliti juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan yang diajukan kepada informan (guru dan anak didik). Wawancara ini dilakukan sebagai bentuk usaha bagi peneliti untuk mengetahui terkait proses pembelajaran di

¹⁸ Sugiyono, *Op Cit*, hlm,194-197

¹⁹ Hamid Patilima, *Op Cit*, hlm. 75

lokasi penelitian melalui wawancara dengan guru yang mengajar, kepala sekolah yang menggunakan panduan. Panduan tersebut hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

Dari pengertian di atas, jadi yang dimaksud dengan wawancara adalah suatu cara untuk memperoleh data dengan jalan mengadakan percakapan suatu tanya jawab. Wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara bebas terpimpin, yaitu sebelum mengadakan wawancara penulis terlebih dahulu menyiapkan kerangka pertanyaan yang akan penulis ajukan kepada kepala sekolah dan guru RA Al-Khairiyah Lampung Selatan.

Metode ini digunakan untuk wawancara peserta didik dan guru guna memperoleh data-data yang berhubungan dengan kemampuan bermain balok anak dan mewawancarai guru guna memperoleh data-data yang berhubungan dengan usaha-usaha yang dilakukan guru dalam menanggulangi problem peserta didik.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi sebagai metode bantu atau pelengkap untuk memperoleh data sekunder yang berbentuk catatan atau dokumen.²⁰ Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan

²⁰ *Op. Cit*, h, 104

menganalisa data-data tertulis seperti: arsip-arsip, catatan administrasi yang berhubungan dengan penelitian.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data Rencana Kegiatan baik harian, mingguan maupun tahunan, sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, dan keadaan sarana prasarana di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan dan dokumentasi lain yang berkaitan dengan penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung, catatan lapangan dan dokumentasi pada proses peningkatan kemampuan membaca awal pada anak usia dini di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis sebagai bahan untuk menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu seluruh data yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dengan menggunakan rumus .

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari/ diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

Menurut Anas Sudijono data tersebut diinterpretasikan dalam empat tingkatan²¹, yaitu:

- a. Belum Berkembang, yaitu antara 0%-40%
- b. Mulai Berkembang, yaitu antara 41%-55%
- c. Berkembang Sesuai Harapan, yaitu antara 56%-75%
- d. Berkembang Sangat Baik, yaitu antara 76%-100%

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan kreativitas awal anak dengan menggunakan balok. Peningkatan awal dilihat dari peningkatan rata-rata persentasi setiap aspek kemampuan yang diamati, yaitu apabila 80 % dari jumlah anak memperlihatkan indikator dalam persentasi baik.

²¹Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 43

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Singkat Tempat Berdirinya RA Al-Khairiyah Sidomulyo

Lampung Selatan

RA Al-Khairiyah Lampung Selatan beralamatkan di Jalan Soekarno Hatta Gang Merdeka No. 5 Sidodadi Sidomulyo Lampung Selatan didirikan pada tahun 2005, dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) 101218010008, dengan Nomor Identitas Sekolah (NIS) 69731709, NSS dan NIS merupakan kelengkapan administrasi untuk setiap berkas dokumen kedinasan (surat menyurat maupun pelaporan) yang akan dikirim oleh Sekolah ke Instansi/Tingkat Daerah maupun ke Departemen Pendidikan Nasional.

RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan ini di bawah naungan Yayasan Al-Khairiyah Lampung Selatan yang berada di Jalan Soekarno Hatta Lampung Selatan. Yayasan Al-Khairiyah didirikan oleh Bapak Abdulah Sayuti, S.Pd.I. Yayasan Al-Khairiyah yang didirikan sejak tahun 1992 telah turut membantu mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia sejak dini untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan dan berakhlak mulia, Pada tahun 2005/2006 RA Al-Khairiyah telah menghasilkan lulusan pertamanya.

2. Identitas Sekolah RA Al-Khairiyah

Tabel 4

**Identitas Sekolah RA Al-Khairiya Sidomulyo
Lampung Selatan T.P 2017/2018**

No	IDENTITAS SEKOLAH	
1	Nama Sekolah	RA Al-Khairiyah Sidomulyo
2	Nomor Induk Sekolah	000240
3	Nomor Statistik sekolah	101218010008
4	Nomor NPSN	69731709
5	Propinsi	Lampung
6	Otonomi Daerah	Lampung Selatan
7	Kecamatan	Sidomulyo
8	Desa/Kelurahan	Sidodadi
8	Jalan dan Nomor	Soekarno Hatta
10	Kode Pos	35453
11	Telepon	-
No	IDENTITAS SEKOLAH	
12	Faxcimile/Fax	-
13	Daerah	Perkotaan
14	Status Sekolah	Swasta
15	Kelompok Sekolah	Imbas
16	Akreditasi	A.4 Th

17	Surat Keputusan/SK	Nomor: Kd 08.1/PP.00.4/0008 Tgl: 2010
18	Penerbit SK (ditanda tangani) Oleh	Dinas Pendidikan Kota Bandar Lampung
19	Tahun Berdiri	Tahun: 2010
20	Tahun Perubahan	Tahun: -
21	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi
22	Bangunan Sekolah	Hibah
23	Luas Bangunan	1.684 M2
24	Lokasi Sekolah	Jl. Soekarno Hatta Gg. Merdeka No. 5 Lampung Selatan
25	Jarak Kepusat Kecamatan	3 km
26	Jarak Kepusat Otda	8 km
27	Terletak Pada Lintasan	Kecamatan
28	Jumlah Keanggotaan Rayon	Sekolah
29	Organisasi Penyelenggara	Yayasan Al-Khairiyah
30	Perjalanan Perubahan Sekolah	-

Sumber: *Dokumentasi RA Al-Khairiyah Sidmulyo Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017.*¹

3. Visi dan Misi RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan

RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan merupakan Raudhatul Anfal Islam yang menyelenggarakan pendidikan secara ke-Islaman bagi anak-anak, penyelenggaraan program pendidikan ini merupakan salah satu

¹ Dokumentasi RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017

wujud nyata kepedulian Yayasan Al-Khairiyah untuk turut serta bersama pemerintah dan masyarakat dalam membentuk kehidupan sosial yang menjunjung tinggi nilai-nilai budi pekerti, agama, dan ilmu pengetahuan. Yayasan ini berdiri dengan memiliki visi, misi, dan tujuan, yaitu:

Visi Sekolah :

Menjadikan RA Al-Khairiyah sebagai lembaga pendidikan Pra sekolah yang berkualitas dan bernuansa islami.

Misi Sekolah :

- Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan sejak dini
- Mengenalkan pendidikan agama sejak dini sehingga menjadi generasi yang soleh dengan soleha

Tujuan Sekolah :

- Menyiapkan anak memasuki pendidikan dasar
- Membiasakan anak-anak melakukan hal-hal yang baik
- Menanamkan pendidikan karakter sejak dini

4. Keadaan Guru RA Al-Khairiyah

Jumlah tenaga pengajar yang ada di RA Al-Khairiyah berjumlah 6 orang dan 1 kepala sekolah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 5
Data Guru RA Al-Khairiyah Sidomulyo
Lampung Selatan T.P 2016/2017

No	Nama	L/P	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian
1.	DEWI SEKARTAJI, S.Pd.I	P	S1 PAI	Kepala Sekolah	GTY
2	HAZIZAH AMALIYAH, S.Pd.I	P	S1 PGTK	Guru Kelas A	GTY
3	ASNAWIYAH, S.Pd.I	P	S1 PAI	Guru Kelas B2	GTY
4	HASANAHA, S.Pd.I	P	S1 PGTK	Guru Kelas B1	GTY
5	BERI ISMAYANTI	P	-	Guru Kelas B2 B4	GTY
6	FERA WATI, S.S	P	Sastra Inggris	Guru Kelas B1	GTY

Sumber: Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.²

² Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017

4. Keadaan Peserta Didik RA Al-Khairiyah

Tabel 6
Keadaan Peserta Didik RA Al-Khairiyah
Lampung Selatan T.P 2016/2017

Tahun Pelajaran	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa	Jumlah Rombel
	Kelompok A	Kelompok B		
2015/2016	23	38	61	3
2016/2017	23	39	62	3
2017/2018	22	58	80	3

Sumber: *Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017.*³

5. Dasar/Landasan Hukum

a. Dasar Hukum diantaranya:

- UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD.

b. Pedoman / Aturan yang dibuat sekolah

Sebagai tindak lanjut dikeluarkannya peraturan pemerintah No.17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan penyelenggaraan Standar Pendidikan Anak Usia Dini, maka Taman Kanak-kanak ASSALAM 2 menyusun Pedoman Pembinaan Program Pembelajaran/ kurikulum sekolah yang meliputi :

- Pedoman pengembangan Program Pembelajaran di taman kanak-kanak
- Pedoman Pengembangan Silabus di Taman kanak-kanak
- Pedoman Penilaian Taman Kanak-kanak

³ Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017

Sesuai dengan sifatnya, pedoman ini akan memberikan rambu-rambu penyelenggaraan kegiatan di taman kanak-kanak, dan dalam pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan karakteristik lingkungan dimana kegiatan tersebut berlangsung.

6. Sarana dan Prasarana RA Al-Khairiyah

Tabel 7
Keadaan Sarana dan Prasarana RA Al-Khairiyah
Lampung Selatan T.P 2014/2017

No.	Jenis Prasarana	Jumlah Ruang	Jumlah ruang	Jumlah ruang	Kategori Kerusakan		
			kondisi baik	kondisi rusak	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang kelas	3	2	1	√		
2	Ruang Ka. RA	1	1				
3	Ruang Guru	1	1				
4	Ruang TU						
5	Ruang Bermain						
6	Perpustakaan	1					
7	WC Guru	1	1				
8	WC Siswa	1					
9	Dapur						
10	R. Keterampilan						
11	Ruang Seni						
12	Ruang UKS	1					

13	Gudang						
14	Aula						
15	Kamar Pengasuh						
16	Mushola	1	1				
17	Parkir	1	1				
18	Pagar	1	1				
18	Tempat Olahraga	1	1				
20	Ruang Tunggu	1		1	√		

Sumber: *Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018*⁴.

7. Peta Tema Pembelajaran

- Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (2 semester) adalah 34 minggu.
- Satu jam tatap muka (satu jam pelajaran) adalah 30 menit.
- Jam belajar efektif per hari adalah 2,5 jam (150 menit) berarti 5 jam pelajaran.
- Jam belajar per minggu adalah 15 jam (900 menit) berarti 30 jam pelajaran dan per tahun 510 jam (30.600 menit).
- Perencanaan pembelajaran untuk satu hari terdiri dari :
 - I. Pertemuan pagi 30 menit
 - II. Kegiatan inti 60 menit
 - III. Istirahat / makan 30 menit
 - IV. Pertemuan siang 30 menit
- Alokasi waktu untuk pengembangan ekspresi dan potensi diri ditambah 30 menit.

⁴ Dokumentasi RA Al-Khairiyah Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017

- Pengembangan diri dalam rangka pembentukan karakter disesuaikan dengan kondisi. dan situasi RA Al-Khairiyah, terintegrasi dalam setiap kegiatan.
- Penyusunan program pembelajaran melalui pendekatan tematik yang merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang/aspek pengembangan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.
- Tema yang digunakan adalah tema yang ada, dapat disesuaikan dengan satuan pendidikan dengan tidak mengurangi minggu efektif.

Tabel 8
Peta Tema Pembelajaran RA Al-Khairiyah
Lampung Selatan T.P 2016/2017

SEMESTER	TEMA	ALOKASI WAKTU
1	1. Diri Sendiri (Aku dan Panca Indera)	3 Minggu
	2. Lingkunganku (Keluargaku, Rumah dan Sekolah)	4 Minggu
	3. Kebutuhanku (Makanan, minuman, pakaian, kesehatan, kebersihan dan keamanan)	4 Minggu
	4. Binatang	
	5. Tanaman	3 Minggu
2	1. Rekreasi (Kendaraan, Pesisir, Pegunungan)	4 Minggu
	2. Pekerjaan	3 Minggu

	3. Air, Udara dan Api	2 Minggu
	4. Alat Komunikasi	2 Minggu
	5. Tanah Airku (Negeraku, Kehidupanku di kota dan di desa)	3 Minggu
	6. Alam Semesta (Matahari, Bulan, Bintang, Bumi, Langit, Gejala Alam)	3 Minggu
Jumlah		17 Minggu

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1) Deskripsi Data Awal Kemampuan Anak

Dalam mengembangkan kreativitas guru RA Al-Khairiyah Lampung Selatan menggunakan metode bermain balok, tanya jawab, bernyanyi yang mengandung unsur kreativitas. Metode bermain balok hanya sempat dikenalkan pada anak sekali dan itupun belum dikatakan maksimal karena kurang menunjangnya penggunaan alat atau media dalam pelaksanaan anak-anak saat bermain balok.

Hasil observasi yang penulis lakukan, anak kelompok B2 RA Al-Khairiyah Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018 semester genap ini, Perlunya mengembangkan kreativitas dalam pendidikan anak sangatlah penting. Tuntutan yang diberikan oleh wali murid terhadap guru agar anaknya setelah lulus dari RA Al-Khairiyah Lampung Selatan bisa masuk ke

pendidikan dasar sangatlah menjadi alasan pembelajaran untuk memfokuskan dalam perkembangan anak.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan menggunakan media balok dalam mengembangkan kreativitas peserta didik kelas A di RA Al-Khairiyah Lampung Selatan dilaksanakan dalam tiga siklus sebanyak 5 kali pertemuan. Pada bab ini penulis akan menganalisis data yang diperoleh selama penelitian dengan tujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang penulis ajukan sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik hingga dapat menghasilkan berbagai kreasi yang inovatif dengan menggunakan media balok, dan dapat dikatakan berhasil jika 90 % dari seluruh peserta didik kelas A telah mencapai standar penelitian dengan predikat berkembang sangat baik dan mampu mencapai indikator-indikator perkembangan kreatifitas, sebagai berikut:

1. Menjawab beberapa pertanyaan
2. Mau mencoba hal-hal baru
3. Membuat bangunan dari balok
4. Menggunting dan menempel bentuk geometri
5. Dapat menyampaikan idenya
6. Berani maju kedepan
7. Menggambar bebas dalam bentuk geometri

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang penulis dapat kan selama penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Siklus I

Masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator-indikator keberhasilan pada kondisi awal, hal tersebut membuat penulis berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus I. Kegiatan pada siklus I adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

- 1) Guru dan penulis menetapkan urutan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang berjalan saat ini agar penelitian penulis tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- 2) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan balok
- 3) Mempersiapkan alat peraga yang digunakan dalam bermain balok
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru membuat lembar observasi

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap pelaksanaan tindakan guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RKH yang sudah dibuat. Pelaksanaan kegiatan ini sifatnya sangat fleksibel, yakni dapat menyesuaikan situasi dan kondisi kelas.

Kegiatan penelitian yang akan diberikan terdiri pengenalan balok serta alat yang digunakan, warna balok , penjelasan kegiatan bermain dengan balok. Pada Siklus I ini, anak-anak melakukan kegiatan awal terlebih dahulu dari berbaris, salam, doa, persensi, dan lain-lain. Kemudian guru menjelaskan kegiatan inti pada hari itu. Ketika anak-anak mengerjakan kegiatan dari ibu guru, anak yang lain, satu persatu diminta maju kedepan untuk melakukan serangkaian kegiatan menggambar, meniru bentuk, menggunting sesuai pola, dan menempel gambar dengan tepat. Setelah semua maju dan menyelesaikan kegiatan dari guru, anak boleh istirahat. Pada saat kegiatan akhir, guru bersama anak mengevaluasi kegiatan selama hari itu, berdoa sesudah belajar kemudian salam. Dari kegiatan inilah peneliti akan menilai bagaimana perkembangan kreativitas masing-masing anak Kelompok A RA Al-Khairiyah Lampng Selatan.

1. Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1 pada hari senin 31 oktober 2017 dengan alokasi waktu 150 menit. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan di kelompok A dengan uraian sebagai berikut:

- Kegiatan Awal :
 - a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.
 - b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.

- c. Guru menyiapkan alat-alat dan bentuk geometri, alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
- d. Melaksanakan kegiatan sholat dhuha
- e. Tanya jawab tentang macam-macam kendaraan

- Kegiatan Inti :

- a. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.
- b. Melaksanakan kegiatan bermain balok dengan menghitung balok sesuai kartu angka.
- c. Menggunting dan menempel gambar mobil dari bentuk geometri.

- Kegiatan Akhir :

- a. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b. Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

2. Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-2 pada hari Kamis 9 November 2017 dengan alokasi waktu 150 menit. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan di kelompok A dengan uraian sebagai berikut:

- Kegiatan Awal :

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c. Tanya jawab tentang kendaraan darat

- Kegiatan Inti :

- a. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.
- b. Menghitung balok sesuai warnanya.
- c. Membuat kendaraan dari bentuk lingkaran

- Kegiatan Akhir :

- a. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b. Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, pengamatan yang dilakukan pada peserta didik dalam mengembangkan kreativitas pada anak melalui metode bermain balok dengan menggunakan lembar observasi. Selain itu, penulis menggunakan observasi yaitu keterlibatan anak yang digunakan untuk mengetahui hambatan yang dialami selama proses pembelajaran

berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam bermain balok.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, penulis mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang kondisi anak pengembangan dari kreativitas anak setelah siklus I penulis lakukan selama 2 kali pertemuan pada siklus I, adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:





Tabel 10
Presentase Hasil Siklus I Pengembangan Kreativitas Di
RA Al-Khairiyah Lampung Selatan

No	Nama	Keterangan			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
1	Dapat menjawab pertanyaan	8 anak (40%)	9 anak (45%)	3 anak (15%)	0
2	Mau mencoba hal-hal baru	8 anak (40%)	10 anak (50%)	2 anak (10%)	0
3	Membuat bangunan dari balok	10 anak (50%)	7 anak (35%)	3 anak (15%)	0
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri	9 anak (45%)	10 anak (50%)	1 anak (5%)	0
5	Dapat menyampaikan ide	14 anak (70%)	5 anak (25%)	1 anak (5%)	0
6	Berani maju kedepan	4 anak (20%)	13 anak (65%)	3 anak (15%)	0
7	Menggambar bebas dalam bentuk geometri	5 anak (25%)	12 anak (60%)	3 anak (15%)	0

Pada tabel diatas dari hasil penelitian siklus I dapat diketahui pengembangan kreativitas anak dari data awal yaitu, indikator pencapaian tentang rasa ingin tahu terdapat 16 anak yang belum berkembang menurun menjadi 8 anak, mulai berkembang 4 anak meningkat menjadi 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan 0 anak meningkat menjadi 6 anak (30%), berkembang sangat baik belum ada peningkatan. Indikator tentang memiliki imajinasi terdapat 16 anak belum berkembang menurun menjadi 10 anak (50%), mulai berkembang terdapat 2 anak meningkat menjadi 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan 2 anak meningkat 4 anak (20%), dan yang berkembang sangat baik 0 anak meningkat menjadi 2 anak

(10%). Indikator menyampaikan gagasan 17 anak yang belum berkembang menurun menjadi 14 anak (70%), mulai berkembang terdapat 3 anak meningkat 6 anak (30%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 0 belum ada peningkatan. Indikator sikap berani dalam menyampaikan pendapat 16 anak belum berkembang menurun 11 anak (55%), mulai berkembang terdapat 4 anak meningkat menjadi 9 anak (45%), berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada peningkatan.

Dari hasil penelitian siklus I, peserta didik yang bernama bima mulai berkembang disebabkan karena bima anak yang pendiam dan susah untuk akrab dengan teman yang lain, sedangkan peserta didik yang bernama arina mulai berkembang dikarenakan arina jarang masuk sekolah jadi pengembangan kreativitasnya belum berkembang sesuai harapan, peserta didik yang bernama gusti termasuk anak yang mulai berkembang kreativitasnya dikarenakan gusti termasuk anak yang hiper aktif, dwi sangat sulit diajak belajar, kecuali kemauannya sendiri dan selalu membuat usil teman-temannya.

Hasil dari siklus I tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan peneliti dalam mengadakan penelitian ini, yaitu 90% keberhasilan yang harus dicapai 20 anak yang mencapai indikator keberhasilan, maka penulis melanjutkan penelitian ini pada siklus II.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan penulis mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran

berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian peserta didik yaitu dengan menggunakan media yang lebih variatif dan nyata.

Hasil refleksi terhadap siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Guru masih kurang dalam mengorganisir kelas A, hal ini terlihat sebagian peserta didik yang bermain sendiri-sendiri.
- 2) Efesiensi waktu masih kurang, ada beberapa materi pelajaran yang seharusnya dikerjakan dengan waktu yang cukup lama hanya dikerjakan dengan waktu yang singkat karena banyak waktu yang molor.
- 3) Minat dan motivasi peserta didik mengikuti pelajaran belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik yang sering bermain sendiri dan tidak fokus.

Diharapkan dari kegiatan ini agar anak bisa mengembangkan kreativitas yang ada didalam diri seperti berani bertanya dan menjawab, mau mengemukakan pendapat secara sederhana, mampu bekerja secara sendiri, melaksanakan tugas yang di berikan oleh guru, saling bekerja sama antara anak satu dengan yang lainnya.

2) Siklus II

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan, hal tersebut membuat penulis berusaha melakukan

perbaiki melalui kegiatan pada siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang telah diperbaiki, guru bekerjasama bersama penulis menetapkan urutan materi pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Guru dan penulis mencari materi baru agar pengembangan kreativitas anak lebih berkembang dan sesuai dengan nilai indikator yang ditargetkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1 Senin 14 November 2017 (dilakukan oleh penulis sebagai guru dan guru sebagai pengamat)

- Kegiatan Awal :

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c. Tanya jawab tentang hewan berkaki dua

- Kegiatan Inti :

- a. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.
- b. Menyebutkan perbedaan ayam betina dan ayam jantan
- c. Menempel betuk ayam dari kepingan geometri

- Kegiatan Akhir :

- a. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b. Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-2 Kamis 16 November 2017 (dilakukan oleh penulis sebagai guru dan guru sebagai pengamat)

- Kegiatan Awal :

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c. Tanya jawab tentang macam-macam buah

- Kegiatan Inti :

- a. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.
- b. Mewarnai buah manggis
- c. Menirukan kata manggis

- Kegiatan Akhir :

- a. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b. Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak sebagaimana

yang peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dari hasil pengamatan pada siklus II ini, penulis berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak terlihat aktif dan berkembang dengan baik dari pada sebelumnya. Hal ini terlihat ketika penulis mengajak bermain balok pada siklus ke II, anak terlihat gembira saat melakukan bermain balok. Anak sangat antusias dalam bermain dan kegiatan menyusun balok.

d. Refleksi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat KBM berlangsung dan menilai perkembangan kreativitas peserta didik. Hal yang diamati adalah menggambar sesuai gagasannya, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, meniru bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, menggunting sesuai dengan pola.

Hasil pengamatan pada siklus II materi pelajaran dalam perkembangan motorik halus, diperoleh dari pengamatan pada siklus ini peserta didik sudah terlihat aktif dan sudah berkembang sangat baik kemudian perkembangan motorik halus yang dimiliki bertambah baik, hal tersebut terlihat ketika guru mengajak peserta didik untuk menggambar persegi panjang, menggunting gambar serta menempelkan dibuku gambar, tulisan, dan warna pada buku gambar sesuai eksplorasi. Hasil perkembangan kreativitas anak pada siklus II sebagai berikut :



Tabel 12
Presentase Hasil Siklus II Pengembangan Kreativitas Di
RA Al-Khairiyah Lampung Selatan

No	Nama	Keterangan			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
1	Dapat menjawab pertanyaan	0	8 anak (40%)	9 anak (45%)	3 anak (15%)
2	Mau mencoba hal-hal baru	0	7 anak (35%)	11 anak (55%)	2 anak (10%)
3	Membuat bangunan dari balok	0	7 anak (35%)	10 anak (50%)	3 anak (15%)
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri	0	9 anak (45%)	9 anak (45%)	2 anak (10%)
5	Dapat menyampaikan ide	0	14 anak (70%)	4 anak (20%)	2 anak (10%)
6	Berani maju kedepan	0	4 anak (20%)	12 anak (60%)	4 anak (20%)
7	Menggambar bebas dalam bentuk geometri	0	4 anak (20%)	11 anak (55%)	3 anak (15%)

Pada tabel diatas dari hasil penelitian pada siklus II dapat diketahui perkembangan kreativitas anak dari data siklus 1 yaitu, indikator dapat menjawab pertanyaan belum berkembang menurun menjadi 0 anak dan mulai berkembang menjadi 9 anak menurun menjadi 8 anak (40%), berkembang sesuai harapan 3 anak meningkat menjadi 9 anak (45%), dan berkembang sangat baik 0 anak meningkat menjadi 3 anak (15%). Indikator mau mencoba hal-hal baru yang belum berkembang 8 anak berkurang menjadi 0 anak, mulai berkembang 10 anak menurun menjadi 7 anak (35%), yang berkembang sesuai harapan 2 anak meningkat menjadi 11 anak

(55%), dan yang berkembang sangat baik 0 anak meningkat menjadi 2 anak (10%). Indikator membuat bangunan dari balok, belum berkembang 10 anak menurun menjadi 0 anak, yang mulai berkembang 7 anak menjadi 7 anak (35%), berkembang sesuai harapan 3 anak meningkat menjadi 10 anak (50%), dan berkembang sangat baik 0 anak meningkat menjadi 3 anak (15%). Indikator menggunting dan menempel bentuk geometri, belum berkembang 9 anak menurun menjadi 0 anak, yang mulai berkembang 10 anak menurun menjadi 9 anak (45%), berkembang sesuai harapan 1 anak menjadi 9 anak (45%), dan berkembang sangat baik 0 anak meningkat menjadi 2 anak (10%). Indikator dapat menyampaikan ide, belum berkembang 14 anak menjadi 0 anak, mulai berkembang 5 anak meningkat menjadi 14 anak (70%), berkembang sesuai harapan 1 anak meningkat 4 anak (20%), berkembang sangat baik 0 anak meningkat 2 anak (10%). Indikator berani maju kedepan, belum berkembang 4 anak menurun 0 anak, mulai berkembang 13 anak menurun 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan 3 anak meningkat 12 anak (60%), berkembang sangat baik 0 anak meningkat 4 anak (20%). Indikator menggambar bebas dalam bentuk geometri, belum berkembang 5 anak menurun 0 anak, mulai berkembang 12 anak menurun 4 anak (20%), berkembang sesuai harapan 3 anak meningkat 11 anak (55%), berkembang sangat baik 0 anak meningkat 3 anak (15%).

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa pengembangan kreativitas dari jumlah anak yang berkembang sangat baik menjawab beberapa pertanyaan meningkat dari siklus I yaitu 0 anak menjadi 3 anak (15%), sedangkan mencoba hal-hal baru dari 0

anak menjadi 2 anak (10%), membuat bangunan dari balok 0 anak menjadi 3 anak (15%), menggunting dan menempel bentuk geometri 0 anak menjadi 2 anak (10%), berani maju kedepan 0 anak menjadi 4 anak (20%), menggambar bebas dalam bentuk geometri 0 anak menjadi 3 anak (15%).

Anak yang bernama rehan termasuk berkembang sesuai harapan, sampai penulis selesai melakukan penelitian, di sebabkan karena rafi sangat jarang masuk sekolah sehingga perkembangan kreativitas rehan berbeda dengan teman-teman yang lain, akan tetapi perkembangan kreativitas rafi termasuk meningkat di banding pada saat penulis melakukan observasi.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus II. untuk itu, pada pelaksanaan siklus III perlu ada perbaikan pada desain pembelajaran. Adapun rencana revisi tersebut adalah:

- (a) Menambah strategi pembelajaran yang telah ada, yaitu diantaranya dengan permainan quiz agar dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar Peserta didik .
- (b) Perlu diadakan penanganan/bimbingan khusus yang dilakukan oleh guru bagi Peserta didik yang masih bermasalah. Penanganan dilakukan dengan pendekatan *persuasive* dengan dialog dari hati-ke hati.

3) Siklus III

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai indikator yang telah ditentukan, hal tersebut membuat penulis berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus III. Adapun kegiatan pada siklus III adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang telah diperbaiki, guru bekerjasama bersama penulis menetapkan urutan materi pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi pada siklus III. Guru dan penulis mencari materi baru agar pengembangan kreativitas anak lebih berkembang dan sesuai dengan nilai indikator yang ditargetkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1 Senin 21 november 2017 (dilakukan oleh penulis sebagai guru dan guru sebagai pengamat)

- Kegiatan Awal :

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c. Tanya jawab tentang pekerjaan

- Kegiatan Inti :

- c. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.

d. Melaksanakan kegiatan bermain balok dengan menghitung balok sesuai kartu angka.

e. Menempel gambar mobil dari bentuk geometri.

- Kegiatan Akhir :

a. Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan

b. Berdo'a setelah melakukan kegiatan

c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan/Observasi

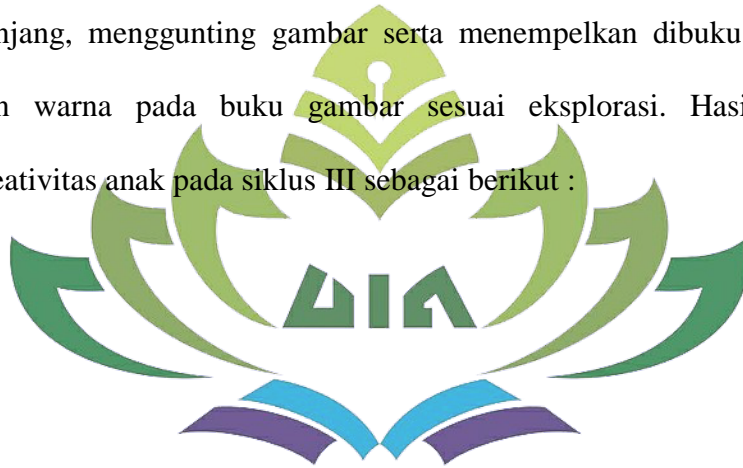
Pada tahap ini, penulis melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak sebagaimana yang peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dari hasil pengamatan pada siklus III ini, penulis berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak terlihat aktif dan berkembang dengan baik dari pada sebelumnya. Hal ini terlihat ketika penulis mengajak bermain balok pada siklus ke III, anak terlihat gembira saat melakukan bermain balok. Anak sangat antusias dalam bermain dan kegiatan menyusun balok.

d. Refleksi

Pada saat yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan peserta didik pada saat KBM berlangsung dan menilai perkembangan kreativitas peserta didik. Hal yang diamati adalah menggambar

sesuai gagasannya, melakukan eksplorasi dengan berbagai media, meniru bentuk persegi, persegi panjang, segitiga, menggunting sesuai dengan pola.

Hasil pengamatan pada siklus III materi pelajaran dalam perkembangan kreativitas, diperoleh dari pengamatan pada siklus ini peserta didik sudah terlihat aktif dan sudah berkembang sangat baik kemudian perkembangan motorik halus yang dimiliki bertambah baik, hal tersebut terlihat ketika guru mengajak peserta didik untuk menggambar persegi panjang, menggunting gambar serta menempelkan dibuku gambar, tulisan, dan warna pada buku gambar sesuai eksplorasi. Hasil perkembangan kreativitas anak pada siklus III sebagai berikut :





Tabel 12
Presentase Hasil Siklus III Pengembangan Kreativitas Di
RA Al-Khairiyah Lampung Selatan

No	Nama	Keterangan			
		Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sangat Baik
1	Dapat menjawab pertanyaan	0	0	5 anak (25%)	15 anak (75%)
2	Mau mencoba hal-hal baru	0	0	4 anak (20%)	16 anak (80%)
3	Membuat bangunan dari balok	0	0	5 anak (25%)	15 anak (75%)
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri	0	0	4 anak (20%)	16 anak (80%)
5	Dapat menyampaikan ide	0	0	8 anak (40%)	12 anak (60%)
6	Berani maju kedepan	0	0	3 anak (15%)	17 anak (85%)
7	Menggambar bebas dalam bentuk geometri	0	0	2 anak (10%)	18 anak (90%)

Pada tabel diatas dari hasil penelitian pada siklus III dapat diketahui perkembangan kreativitas anak dari data siklus II yaitu, indikator dapat menjawab pertanyaan belum berkembang dan mulai berkembang menjadi 0 anak, berkembang sesuai harapan 9 anak menjadi 5 anak (25%), dan berkembang sangat baik 3 anak meningkat menjadi 15 anak (75%). Indikator mau mencoba hal-hal baru yang belum berkembang dan mulai berkembang 0 anak, yang berkembang sesuai harapan 11 anak menjadi 4 anak (20%), dan yang berkembang sangat baik 2 anak meningkat menjadi 16 anak (80%). Indikator membuat bangunan dari balok, belum berkembang dan

mulai berkembang 0 anak, berkembang sesuai harapan 10 anak menjadi 5 anak (25%), dan berkembang sangat baik 3 anak meningkat menjadi 15 anak (75%). Indikator menggunting dan menempel bentuk geometri, belum berkembang dan mulai berkembang 0 anak, berkembang sesuai harapan 9 anak menjadi 4 anak (20%), dan berkembang sangat baik 2 anak meningkat menjadi 16 anak (80%). Indikator dapat menyampaikan ide, belum berkembang dan mulai berkembang 0 anak, berkembang sesuai harapan 4 anak meningkat 8 anak (40%), berkembang sangat baik 2 anak meningkat 12 anak (60%). Indikator berani maju kedepan, belum berkembang dan mulai berkembang 0 anak, berkembang sesuai harapan 12 anak menurun 3 anak (15%), berkembang sangat baik 4 anak meningkat 17 anak (85%). Indikator menggambar bebas dalam bentuk geometri, belum berkembang dan mulai berkembang 0 anak, berkembang sesuai harapan 11 anak mmenurun 2 anak (10%), berkembang sangat baik 3 anak meningkat 18 anak (90%).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dengan melalui bermain balok dalam pengembangan kreativitas pada anak di RA Al-Khairiyah Lampung Selatan dilaksanakan dalam III siklus selama 1 kali pertemuan. Pada bab ini penulis akan menganalisis data yang telah diperoleh selama penelitian dengan tujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang penulis ajukan sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk pengembangan kreativitas pada anak dengan mengekspresikan dirinya dan bekerja sama dengan teman-teman kelompoknya dalam bermain balok hingga dapat mengembangkan kreativitas dan

dapat dikatakan berhasil jika 90% dari seluruh jumlah anak kelompok A telah mencapai nilai berkembang sangat baik (BSB), dengan memenuhi 7 indikator yang peneliti tetapkan dari teori indikator perkembangan kreativitas pada anak dan disepakati antara guru dan peneliti,yaitu:

1. Dapat menjawab beberapa pertanyaan
2. Mau mencoba hal-hal baru
3. Membuat bangunan dari balok
4. Menggunting dan menempel bentuk geometri
5. Dapat menyampaikan idenya
6. Berani maju kedepan
7. Menggambar bebas dalam bentuk geometri

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang penulis dapatkan selama penelitian tindakan kelas pada siklus I, II dan III dengan menggunakan pengembangan bermain balok, maka yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

3. Hasil Tindakan Pada Siklus I

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, guru bekerjasama dengan penulis atau observasi dalam menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya kemudian membuat dan melengkapi alat bermain balok. Lalu guru dan penulis juga menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan pengembangan bermain balok, membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak dan kegiatan pembelajaran dan terakhir mendesain alat evalusai yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan siklus I, guru dan penulis bergantian peran dalam kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan pertama penulis sebagai pengamat dan pada pertemuan kedua penulis sebagai pengajar dan akan dijelaskan dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- Kegiatan Awal :

- a. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran serta mengabsennya.
- b. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan.
- c. Guru menyiapkan alat-alat dan bentuk geometri, alat pendukung berbagai bentuk serta ukuran.
- d. Tanya jawab tentang macam-macam kendaraan

- Kegiatan Inti :

- a. Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak.
- b. Melaksanakan kegiatan bermain balok dengan menghitung balok sesuai kartu angka.
- c. Menempel gambar mobil dari bentuk geometri.

- Kegiatan Akhir :

- a) Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b) Berdo'a setelah melakukan kegiatan

c) Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini, penulis menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam berkerjasama dalam satu kelompok. penulis berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak didik masih kurang aktif dan kreativitas yang dimilikinya kurang baik, hal tersebut terlihat ketika guru memberi arahan kepada mereka namun mereka masih terlihat bingung dan kurang tertarik, masih merasa malu saat anak diminta guru untuk bermain balok.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan penulis mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan guru mencoba lebih menarik perhatian anak yaitu dengan menggunakan media-media yang lebih banyak, pada pertemuan pertama bermain balok anak menggunakan peralatan yang biasa yang memang tidak banyak menggunakan alat media dan membuat anak kurang antusias dan kurang menarik perhatian anak. Untuk pertemuan keduanya dan selanjutnya peneliti dan guru menggunakan media atau peralatan-peralatan nyata, dan anak bergantian bermain balok, dan media yang

lebih menarik perhatian anak. seperti halnya penggunaan balok lingkaran, persegi panjang, lingkaran dan sebagainya. Dan memilih balok yang menarik pada pertemuan kedua seperti anak dibagi menjadi beberapa kelompok Hal ini di harapkan menanamkan dan mengembangkan kreativitas anak seperti berani bertanya dan menjawab, berani berimajinasi secara sendiri, melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

Tabel 13
Perbandingan Persentase Pengembangan Kreativitas Pada Siklus I

Siklus I	BB	MB	BSH	BSB
1	40. %	45%	15%	0
2	40%	50%	10%	0
3	50%	35%	15%	0
4	45%	50%	5%	0
5	70%	25%	5%	0
6	20%	65%	15%	0
7	25%	60%	15%	0

Berdasarkan persentase diatas siklus I telah memberikan adanya perubahan jumlah anak dalam penilaian yang awalnya jumlah anak berkembang sangat baik 0 anak belum ada peningkatan, berkembang sesuai harapan hanya 0 anak meningkat menjadi 3 anak, mulai berkembang dari 3 anak meningkat menjadi 13 anak, belum berkembang dari 18 anak menjadi 14

anak, sehingga jika dijumlahkan antara berkembang sesuai harapan 5 % maka pengembangan kreativitas anak melalui bermain balok ada kemajuan. Akan tetapi belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan yaitu 90%.

4. Hasil Tindakan Pada Siklus II

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, guru dan penulis bekerjasama menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai indikator yang ditentukan, hal tersebut membuat penulis berusaha melakukan perbaikan melalui siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini, guru dan penulis bergantian peran dalam kegiatan pembelajaran. Jadi dalam hal ini penulis menjadi guru dan guru sebagai pengamat dalam pembelajaran dan akan dijelaskan dalam kegiatan berikut:

- Kegiatan Awal:

- a) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c) Tanya jawab tentang pekerjaan

- Kegiatan Inti:

- a) Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak
- b) Melaksanakan kegiatan bermain balok dengan menghitung balok sesuai kartu angka.
- c) Menempel gambar mobil dari bentuk geometri

- Kegiatan Akhir:

- a) Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b) Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c) Menutup pembelajaran dengan salam

d) Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini, penulis berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak didik terlihat aktif dan mulai berkembang kreativitas anak semakin bertambah baik. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak untuk bermain balok mereka menyambut dengan antusias dan tidak terlihat bosan.

e) Refleksi

Pada tahap refleksi, perkembangan kreativitas anak pada siklus II ini sudah berkembang dengan baik dan diharapkan bermain balok sering dilakukan agar kreativitas anak bisa berkembang dengan baik lagi. Setelah dilakukan pada siklus II, penulis mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang pengembangan kreativitas anak setelah dilakukan di siklus II, penulis melakukan penelitian selama 2 kali pertemuan pada siklus II.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus II, berikut hasil persentase nilai anak kelompok A al-khairiyah dalam mengembangkan kreativitas.

Tabel 14
Perbandingan Persentase Pengembangan Kreativitas Pada Siklus I,II

Siklus I	BB	MB	BSH	BSB
1	40 %	45%	15%	0
2	40%	50%	10%	0
3	50%	35%	15%	0
4	45%	50%	5%	0
5	70%	25%	5%	0
6	20%	65%	15%	0
7	25%	60%	15%	0
Siklus II	BB	MB	BSH	BSB
1	0	40%	45%	15%
2	0	35%	55%	10%
3	0	35%	50%	15%
4	0	45%	45%	10%
5	0	70%	20%	10%
6	0	20%	60%	20%
7	0	20%	55%	15%

Berdasarkan persentase di atas, maka perkembangan kreativitas anak melalui penggunaan permainan balok berkembang sangat baik, dikarenakan jumlah anak yang berkembang sangat baik menjadi 5 anak didik yang tadinya hanya 0 anak, berkembang sesuai harapan meningkat 5 anak tadinya menjadi 1 anak, mulai berkembang meningkat tadinya dari 5 anak menjadi 15 anak,

dan belum berkembang sudah tidak ada. Dari siklus I dan siklus II ini ternyata standar pencapaian yang ditargetkan yaitu 90% belum tercapai.

5. Hasil Tindakan Pada Siklus III

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, guru dan penulis bekerjasama menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus II. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II ternyata hasilnya masih menunjukkan banyak anak yang belum mampu mencapai indikator yang ditentukan, hal tersebut membuat penulis berusaha melakukan perbaikan melalui siklus III.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus III ini, guru dan penulis bergantian peran dalam kegiatan pembelajaran. Jadi dalam hal ini penulis menjadi guru dan guru sebagai pengamat dalam pembelajaran dan akan dijelaskan dalam kegiatan berikut:

- Kegiatan Awal:

- a) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam
- b) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- c) Tanya jawab tentang pekerjaan

- Kegiatan Inti:

- a) Mempersiapkan kegiatan bermain balok dengan memilih balok untuk anak-anak
- b) Melaksanakan kegiatan bermain balok dengan menghitung balok sesuai kartu angka.
- c) Menempel gambar mobil dari bentuk geometri

- Kegiatan Akhir:

- a) Mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan
- b) Berdo'a setelah melakukan kegiatan
- c) Menutup pembelajaran dengan salam

e. Pengamatan / Observasi

Pada tahap ini, penulis berkesimpulan bahwa pada siklus ini anak didik terlihat aktif dan mulai berkembang kreativitas anak semakin bertambah baik. Hal ini terlihat ketika guru mengajak anak untuk bermain balok mereka menyambut dengan antusias dan tidak terlihat bosan.

f. Refleksi

Pada tahap refleksi, perkembangan kreativitas anak pada siklus III ini sudah berkembang dengan baik dan diharapkan bermain balok sering dilakukan agar kreativitas anak bisa berkembang dengan baik lagi. Setelah dilakukan pada siklus III, penulis mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang pengembangan kreativitas anak setelah dilakukan di siklus III, penulis melakukan penelitian selama 1 kali pertemuan pada siklus III.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus III, berikut hasil persentase nilai anak kelompok A al-khairiyah dalam mengembangkan kreativitas.

Tabel 15
Perbandingan Persentase Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok A
Siklus I, II dan III

Siklus I	BB	MB	BSH	BSB
1	40 %	45%	15%	0
2	40%	50%	10%	0
3	50%	35%	15%	0
4	45%	50%	5%	0
5	70%	25%	5%	0
6	20%	65%	15%	0
7	25%	60%	15%	0
Siklus II	BB	MB	BSH	BSB
1	0	40%	45%	15%
2	0	35%	55%	10%
3	0	35%	50%	15%
4	0	45%	45%	10%
5	0	70%	20%	10%
6	0	20%	60%	20%
7	0	20%	55%	15%
Siklus III	BB	MB	BSH	BSB
1	0	0	25%	75%
2	0	0	20%	80%
3	0	0	25%	75%
4	0	0	20%	80%
5	0	0	40%	60%
6	0	0	15%	85%
7	0	0	10%	90%

Berdasarkan persentase di atas, maka perkembangan kreativitas anak melalui penggunaan permainan balok berkembang sangat baik, dikarenakan jumlah anak yang berkembang sangat baik menjadi 18 anak didik yang tadinya hanya 5 anak, berkembang sesuai harapan meningkat 5 anak tadinya menjadi 5 anak, mulai berkembang meningkat tadinya dari 5 anak menjadi 0 anak, dan belum berkembang 15 anak menjadi 0 anak. Dari siklus I, siklus II, siklus III ini ternyata standar pencapaian yang ditargetkan yaitu 90% sudah tercapai.

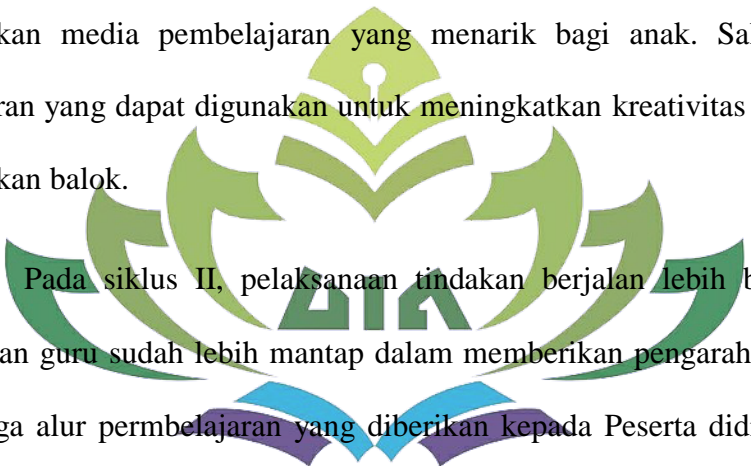
C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, analisis dokumentasi di atas, dapat penulis sampaikan bahwa sangat penting bagi seorang guru untuk dapat merencanakan dan menyiapkan suatu kegiatan pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat anak berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran juga harus sesuai dengan metode yang hendak digunakan serta tujuan yang akan dicapai. Dengan memilih metode yang menarik dan tepat akan membuat guru mencapai hasil yang maksimal, seperti halnya bermain balok sudah tepat untuk mengembangkan kreativitas pada anak di RA Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan.

Berbagai permasalahan Peserta didik misalnya kebosanan, motivasi belajar Peserta didik, seringnya Peserta didik mengeluh ketika diberi tugas oleh guru, kurang fokus dan pasif dalam mengikuti pelajaran, kejenuhan. Berangkat dari

masalah tersebut, maka sebagai upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar Peserta didik. Dengan demikian diharapkan terjadi perubahan suasana dan aktivitas pembelajaran. Pengembangan kreativitas awal dengan menggunakan balok merupakan suatu hal kegiatan yang sangat menarik untuk anak. Karena secara langsung dapat mempraktekan, anak dapat berimajinasi, senang dan termotivasi.

Pembelajaran di RA harus dilakukan menyenangkan. Banyak hal yang dapat dilakukan agar kegiatan pembelajaran menyenangkan misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak yaitu menggunakan balok.



Pada siklus II, pelaksanaan tindakan berjalan lebih baik dan lancar. Kesiapan guru sudah lebih mantap dalam memberikan pengarahan pembelajaran sehingga alur pembelajaran yang diberikan kepada Peserta didik tampak jelas dan runtut. Peserta didik lebih bersemangat, berani dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Kekurangan dan kelemahan pada siklus I dapat diminimalisir dan diperbaiki serta disempurnakan. Pada siklus II terjadi peningkatan dibandingkan pada siklus I, yaitu berdasarkan hasil persentase pengembangan kreativitas dari 20 Peserta didik yang mendapatkan nilai dari indikator dapat menjawab beberapa pertanyaan BSB 3 orang (15%), mau mencoba hal-hal baru 2 orang (10%), membuat bangunan dari balok ada 3 orang (15%), menggunting dan menempel bentuk geometri 2 anak (10%), dapat menyampaikan idenya 2 anak

(10%), berani maju kedepan 4 anak (20%), menggambar bebas dalam bentuk geometri 3 anak (15%). Dengan demikian pengembangan kreativitas Peserta didik mulai tampak pada siklus II.

Pelaksanaan siklus III pengembangan kreativitas berjalan dengan lancar dan sudah jauh lebih baik dibanding dua siklus sebelumnya. Berbekal kelemahan-kelemahan pada siklus I dan siklus II dijadikan modal perbaikan pada pelaksanaan siklus III, baik dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase yang menunjukkan peningkatan dari dua siklus sebelumnya yaitu dari 20 Peserta didik yang memberikan jawaban BSB dapat menjawab beberapa pertanyaan 15 anak (75%), mencoba hal-hal baru 16 anak (80%), membuat bangunan dari balok 15 anak (75%), menggunting dan menempel bentuk geometri 16 anak (80%), dapat menyampaikan idenya 12 anak (60%), berani maju kedepan 17 anak (85%), menggambar bebas dalam bentuk geometri 18 anak (90%). Tanggapan pada setiap akhir siklus selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan pada tabel 15 berikut:

Tabel 16
Perbandingan Persentase Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok A
Siklus I, II dan III

Siklus I	BB	MB	BSH	BSB
1	40 %	45%	15%	0
2	40%	50%	10%	0
3	50%	35%	15%	0
4	45%	50%	5%	0
5	70%	25%	5%	0
6	20%	65%	15%	0
7	25%	60%	15%	0
Siklus II	BB	MB	BSH	BSB
1	0	40%	45%	15%
2	0	35%	55%	10%
3	0	35%	50%	15%
4	0	45%	45%	10%
5	0	70%	20%	10%
6	0	20%	60%	20%
7	0	20%	55%	15%
Siklus III	BB	MB	BSH	BSB
1	0	0	25%	75%
2	0	0	20%	80%
3	0	0	25%	75%
4	0	0	20%	80%
5	0	0	40%	60%
6	0	0	15%	85%
7	0	0	10%	90%

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, II dan III maka dapatlah penulis simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan Balok mampu meningkatkan pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan belajar mengajar, artinya permainan Balok tersebut mampu memberikan pengaruh positif dan mengembangkan kreativitas anak. Sehingga penelitian ini menurut penulis telah memenuhi kriteria penelitian, karena hasil penelitian ini adalah benar-benar merupakan hasil murni dari fakta di lapangan.



BAB V

KESIMPULAN, SARAN, DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti, dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya media bermain balok sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan kreatifitas anak di RA Al-Khairiyah Lampung Selatan 2017/2018. Karena dengan bermain balok anak turut langsung melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Sehingga menjadikan anak lebih mudah menirukan apa yang sudah dilihatnya. Tak hanya itu, dengan bermain balok anak aktif bermain tanpa disadari bermainnya anak merupakan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis pada bab IV, sehingga dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan Balok mampu meningkatkan perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan belajar mengajar, artinya permainan Balok tersebut mampu memberikan pengaruh positif dan mencerdaskan perkembangan kreativitas anak.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil persentase pada setiap siklus. Dari siklus I, II dan III. Dari 20 Peserta didik yang menunjukkan BSB pada siklus I sebesar 0%, pada siklus II sebesar 25 % dan pada siklus III sebesar 90 %. Yang BSH pada siklus I sebesar 5%, pada siklus II sebesar 25%, dan siklus III sebesar 10%. Dan yang MB pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II sebesar 75 %, dan pada siklus

III sebesar 0%. Yang BB siklus I sebesar 70%, pada siklus II sebesar 0%, dan pada siklus III sebesar 0%.

Hasil pada akhir siklus penelitian siklus III ini telah menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan yaitu lebih dari 90% keberhasilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan maka penulis mencoba memberikan saran yang dapat menjadi masukan:

1. Terhadap Pihak sekolah

Guru dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai media dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang berbagai kecerdasan anak. Memfasilitasi proses belajar mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

2. Terhadap Guru

Dalam proses belajar mengajar guru harus benar-benar paham dan menyiapkan pelajaran sebaik mungkin, agar materi tersampaikan secara maksimal.

3. Terhadap Peserta didik

Apapun materi yang dipelajari akan lebih mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan ditambah dengan

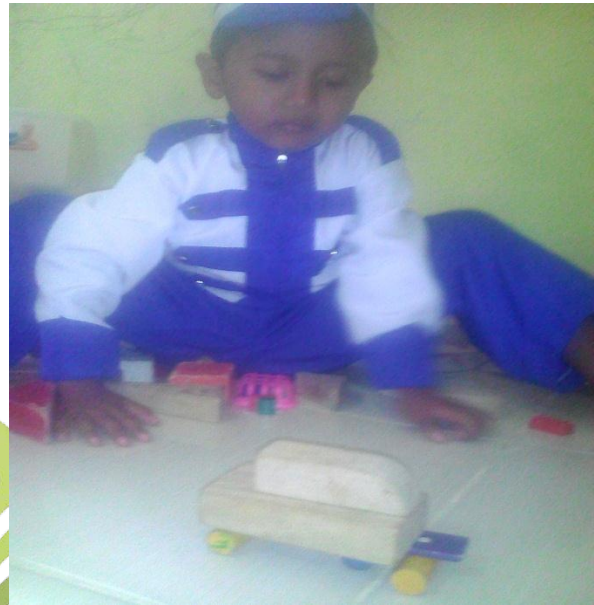
dukungan guru dan orang tua agar dapat bersekolah dengan hati yang senang.

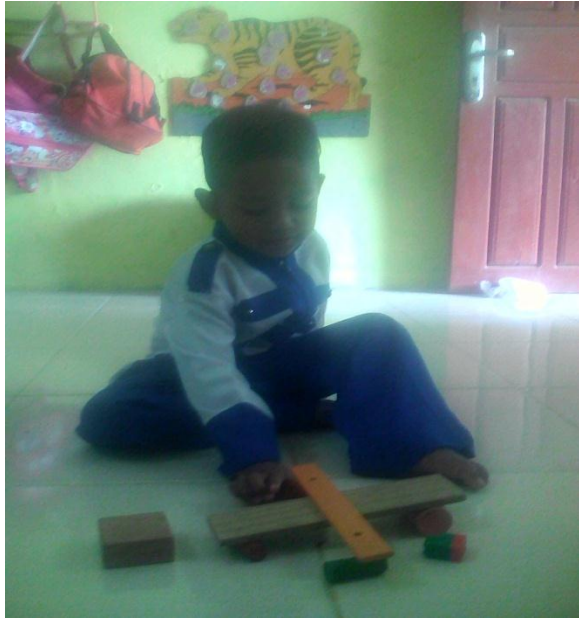
C. Penutup

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh barokah seperti sekarang ini.

Penulis sepenuhnya sadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sebagai masukan bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini sehingga menjadi lebih sempurna dan bermanfaat. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya. Aamin..

Kegiatan Bermain Balok





Kegiatan Menggunting dan Menempel



Kegiatan Menebalkan Huruf dan Mewarnai



LEMBAR OBSERVASI

PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN BALOK

Nama Guru : Hazizah Amaliyah, S.Pd.I

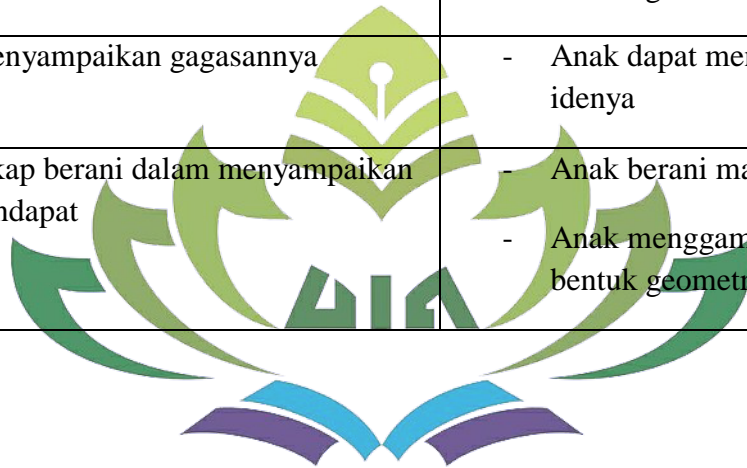
No	Langkah-langkah Bermain Balok	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan alat-alat dan berbagai bentuk geometri		
2	Anak berkumpul dan duduk di karpet, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberi tahu bahwa mereka adalah kelompok, serta menghitung jumlah murid yang hadir		
3	Guru menerangkan cara bermain balok sambil menerangkan nama-nama bentuk balok yang diambil dan disusun menjadi bangunan		
4	Guru mengembalikan balok sesuai dengan tempatnya sambil anak-anak menyebutkan nama-nama balok tersebut		
5	Guru memanggil anak untuk menempati alasan yang telah disediakan dan menggabungkan alas setengah lingkaran menjadi bentuk lingkaran, segi tiga siku-siku menjadi bentuk persegi		
6	Guru memberikan tahukah bahwa mereka akan bermain balok dan menerangkan kepada anak balok-balok dan alat lain yang digunakan kemudian anak mengambil balok sesuai kebutuhan		
7	Anak membangun dengan balok dan guru hanya mengawasi		
8	Selesai membangun balok, anak boleh mengambil orang-orangan/binatang pada bangunan balok yang telah dibuat dan guru membatasi jumlahnya		

Pengamat,

.....

KISI-KISI OBSERVASI
PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

No	Indikator Pencapaian	Item
1	Rasa Ingin Tahu Yang Mendalam	<ul style="list-style-type: none"> - Anak banyak bertanya - Mau mencoba hal-hal yang baru
2	Memiliki daya imajinasi	<ul style="list-style-type: none"> - Anak membuat bangunan dari balok - Menggunting dan memempel bentuk geometri
3	Menyampaikan gagasannya	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyampaikan idenya
4	Sikap berani dalam menyampaikan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> - Anak berani maju kedepan - Anak menggambar bebas dari bentuk geometri



LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Ali

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Adit

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Atira

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Nisa

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Azka

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Cantik

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Destia

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Keysa

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Affan

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Aqil

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Excel

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Hanif

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Naila

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Nahza

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Naora

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Aldi

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Rafi

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Rehan

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Mufti

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK DI RA AL-KHAIRIYAH

Nama Anak: Sakti

Kelompok : A

No.	ITEM	SIKLUS PERKEMBANGAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat menjawab beberapa pertanyaan				
2	Mau mencoba hal-hal baru				
3	Anak membuat bangunan dari balok				
4	Menggunting dan menempel bentuk geometri				
5	Anak dapat menyampaikan idenya				
6	Anak berani maju kedepan				
7	Anak menggambar bebas dalam bentuk geometri				

Pengamat

Laras Seni Seroja

